CONEXION

MANGA

GRATIS DVD

DARK VOID

WHITE ALBUM

CASSHERN

PHANTOM WIZARD

NABARI NO OU
El ser más poderoso del mundo

Soul eater
LOS SHINIGAMIS ESTÁN DE MODA

VANGUARDIA EDITORES

43

7 509761 101405

$39.99
US$ 4.50

Dibujarte School, ganador del premio
Eagle Award en la categoría Servicio Público.
Dibujarte School está creada para engrandecer
al talento mexicano, donde los especialistas te imparten
todo su conocimiento adquirido durante años.

Sé parte del movimiento de crear el personaje
que ponga en alto tu nombre y el de nuestro país.

Recuerda que Dibujarte School es la escuela de dibujo
de la revista Dibujarte.
Inscríbete con nosotros y descubre al artista
que llevas dentro.

WWW.DIBUJARTESCHOOL.COM

tanque group

DIBUJARTE SCHOOL

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

EDITOR JUNIOR
MARIO MONROY

EDITOR ADJUNTO
DANIEL ROJAS

COLABORADORES
MÓNICA URIBE
MARTÍN ÁNGELES
IVONNE LÓPEZ
GABY MAYA
JESÚS CHAVARRIA
GOARE SALCIDO
HÉCTOR GARZA
SERGIO UBALDO
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
ANA LUISA ESPINOSA
JUAN CARLOS HERNANDEZ "ÁNGEL"

DISEÑO GRÁFICO
GERMÁN HERNÁNDEZ ORTEGA

CALIDAD DIGITAL
ALEJANDRO SÁNCHEZ VARGAS

CORRECCIÓN DE ESTILO
EDITOPOSTER

EDITORIAL

Échenle la culpa al anime. Desde hace bastante tiempo nos hemos visto frente a las persecuciones del entretenimiento "proveniente" del mismísimo Belcebú. Ya han pasado varios años desde que la culpa de todos los males y las perturbadas mentes de los jóvenes eran de **Marilyn Manson** y la música heavy metal. Después, por causas del tiempo y la popularidad, los crímenes cometidos por los jóvenes en las escuelas fueron obra de los videojuegos, que según expertos dañan las mentes de quienes los juegan llevando a un estado de confusión de el cerebro, pero gracias a diversos estudios realizados se descubrió que realmente los videojuegos no eran los culpables de dichos trastornos, pues todo se debía a distintos elementos, principalmente en cómo se desenvolvieron en su infancia, siendo los mayores culpables los propios padres. Ahora de nueva cuenta se suscitan crímenes donde se han visto involucrados jóvenes, y cómo en esta ocasión el anime está de moda, es el máximo culpable de los actos llevados a cabo por estas personas trastornadas, pero la realidad es otra.

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

ADMINISTRACIÓN
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

OPERACIONES
ADRIANA VILLALOBOS

CIRCULACIÓN
OSCAR CHÁVEZ

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0-100 EXT. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
EXT. 111

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

SUSCRIPCIONES
01-800-288-80-10

ESPECIAL CONEXIÓN MANGA No. 43 Publicación Mensual. JULIO 2009. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera. México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705 No. IMPI 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Calle Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F. Tel. 5591-1400 a través del DESPACHO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87 Planta Baja, Col. San Rafael, México, D.F. C.P 06470, Tel. 5128-6670. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena #135, col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Tel. 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx. Impresa en: CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510.

La editorial no se hace responsable de la calidad y efectividad de los productos anunciados.

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

Texto propiedad exclusiva de EDITOPOSTER, S.A.

CONTENIDO

02. Lo nuevo en Japón
06. Loco mundo nipón
08. En portada: Soul Eater
12. Kaiseki: Kuro Shitsuji
14. Kaiseki: Casshern Sins
16. Kaiseki: Gosyusho Sama
19. Pósters
23. Cosplay: Kipi San
24. Kaiseki: Maria Holic
26. Kaiseki: Nabari No Ou
28. Hodo: Seinen
32. Firumu: Transformers
34. Oganku: Nexus
36. Teribegemu: Dark Void
38. Teribegemu: Ghostbuster
39. Teribegemu: InFamous

www.vanguardiaeditores.com
www.conexionmangadvd.com

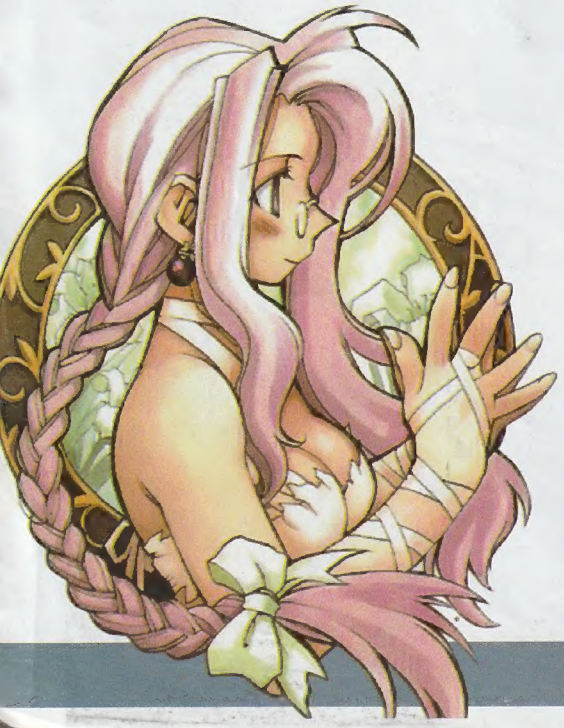
Por Adalisa Zárate

phantom wizard

Entre la magia y la fantasía

En la era del caos, los cuatro espíritus gobernates del viento, fuego, agua y tierra reinaban. Estaban aquellos que podían manipular el poder de lanzar hechizos, y unos pocos que fueron bendecidos con la habilidad de escuchar las voces de los espíritus.

Rudius y Mattie son dos gemelos que viven constantemente escapando de monjes capaces de controlar a los elementos. Cuando se separan accidentalmente, Mattie queda sola, y pide ayuda a una adivina local, llamada Kishiru Mishiru, para no ser encontrada por dichos monjes. Incluso cuando todo parece estar perdido, Rudius llega a salvarla, pero curiosamente la adivina es quien los rescata, sólo les pide a cambio le cuenten por qué están escapando de la orden. Antes de que Rudius y su hermana puedan explicar porque una secta, que usa las almas de los muertos los persiguen, los monjes aparecen de nuevo atacándolos directamente.



Los hermanos y Kishiru logran escapar gracias a un poderoso hechizo de Mattie, por lo cual, Kishiru comprende que los gemelos son Luciffis, y promete protegerlos mientras escapan de los sacerdotes que no tienen en mente el bienestar de los gemelos, sino el poder controlar completamente los poderes que ellos tienen. Al grupo se une el espíritu del abuelo de los gemelos, que estaba encerrado en una gema que Mattie guardaba, y quien puede poseer el cuerpo de Rudius si es necesario. Lamentablemente su presencia es meramente de apoyo moral, dejando a Kishiru con la complicada tarea de proteger a Mattie y a Rudius, no sólo de los monjes, sino también del poder dentro de sus cuerpos.

Phantom Wizard nos llega de la pluma de **Aoi Ohmori**, mangaka detrás de *Soul Gadget Radiant*, y antiguo asistente de **Daisuke Moriyama**. A primera vista uno podría pensar que *Phantom Wizard* es sólo otro manga shonen más similar a los publicados por Kadokawa Shoten con su subsidiaria Fujimi Shobo, pero la verdad es que sí tiene su punto de originalidad que es por lo que tanto *Phantom Wizard* como su precuela, *Sonic Wizard*, están siendo reeditadas en Japón.

La historia comienza bastante similar a cientos de otras de magia y fantasía, no sólo japonesas sino también occidentales.

Una secta hambrienta de poder y de ambición, busca tener bajo su dominio víctimas inocentes que tienen los poderes especiales, de paso, un par de aventureros se encuentran en medio de la situación con el objetivo de ayudar o de lo contrario, no podrían vivir con sus conciencias. Pero tan pronto como comienza el segundo capítulo se revela el origen de los poderes de los gemelos, así como las consecuencias de usarlos. Ya que poco a poco comienzan a tocar la crueldad de las personas que los persiguen, esto se complica cuando el primer grupo de perseguidores es literalmente incinerado por uno de los nuevos enviados quien tiene la misión de recuperar la "inversión"de tener a los gemelos con vida. Incluso es obvio, desde la primera página que también sus enemigos tienen una agenda oculta que no comparten con el resto de los personajes.

> En un mundo donde la magia existe, y los seres humanos pueden controlar los elementos, hay unos seres humanos en particular que poseen el secreto para controlar "la furia de la obscuridad"; son conocidos como Luciffis.

El trazo de Aoi es variable, particularmente si uno compara las primeras páginas a color con el resto de la historia, pero no por eso es de poca calidad. Al contrario, en poco tiempo se ve cómo los personajes se vuelven más identificables, y menos "de molde" de fantasía. Y aunque sí, también tiene fan service para los lectores, nunca deja que se interponga en el camino de la historia. Posiblemente su mayor falla es ser una secuela de otra serie, por eso hay momentos en los que Aoi asume que el lector sabe todo lo referente al mundo en el que habitan los gemelos, y puede ser bastante confuso.

gun west blaze

Por Adalisa Zárate

Camino al Oeste

Viu Bannes quiere llegar a la tierra prometida de Gun Blaze Gun, un lugar donde viven todos los vaqueros en paz, pero tendrá que superar las más duras pruebas para un niño de su edad.

Viu Bannes es un chico de nueve años que ama la aventura. Si bien es sólo un niño, su sueño dorado es viajar al Oeste porque viviendo en Illinois, siempre ve personas saliendo a buscar fortuna. Sus metas cambian un día cuando, tras ganar un cinturón para pistola en una competencia de fuerza con los brazos, conoce a Marcus Homer, un vagabundo viajero quien, curiosamente, viene de regreso del Oeste. Al escuchar eso, Viu le pide que vayan al Oeste, pero Marcus le explica que no es tan sencillo ya que no cualquiera puede realizar el viaje. Pero al ver lo decidido que está el chico, Marcus se compadece y decide explicarle todo.

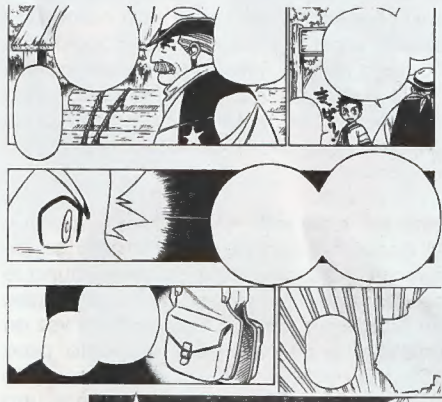
Lo complicado es que cada 10 años, en el "año cero", se hace un examen para aquellos que intentan llegar al Oeste. No todos pasan, pero quienes lo logran obtienen un sello, "el sello del Oeste". Los ganadores tienen un año para llegar a *Gun Blaze West*, un lugar legendario donde todos pueden vivir en paz. Marcus nunca llegó a ese lugar, ya que se acobardó antes de terminar el viaje, pero todo eso pasa a segundo plano con la llegada de la pandilla Kenbrow.

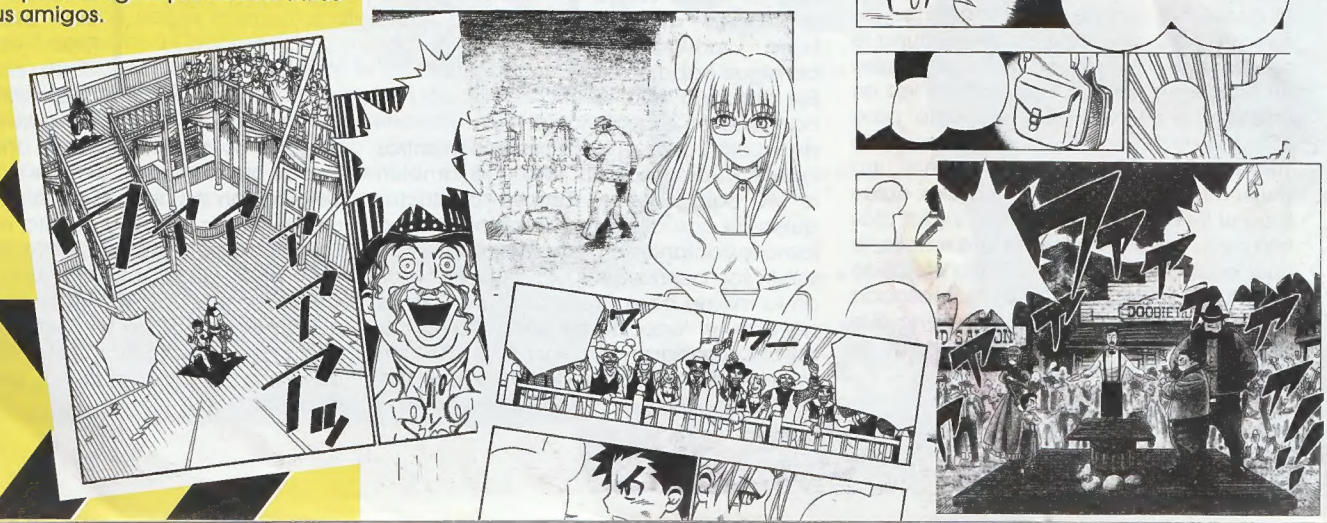
Los Kenbrow atacan el pueblo, y Marcus, aparentemente sintiéndose culpable, decide ayudar a Viu a salvar la localidad. Después de esto, Marcus decide entrenar a Viu, haciéndolo correr por una colina tratando de ganarle al sol. Lamentablemente, cuando Marcus y Viu derrotaron a los Kenbrow, nunca se enfrentaron al líder, Bill, quien llega al pueblo y tras un duelo corto, mata a Marcus ante los ojos de Viu. Éste logra vengarse, pero eso no regresa a Marcus a la vida.

Cinco años más tarde, en 1880, Viu finalmente ha terminado su entrenamiento, mismo que siguió en memoria de Marcus, ahora es capaz de correr a velocidades sobre humanas. No sólo eso, sino que también es capaz de pasar el examen para viajar a *Gun Blaze West*, armado exclusivamente con la pistola de Marcus –en cuyo interior se encuentra el mapa al legendario lugar–. Así, a sus 14 años, se despide del pueblo, dispuesto a cumplir su sueño, aunque eso signifique decirle adiós a todos sus amigos.

Gun Blaze West es un manga de **Nobuhiro Watsuki**, famoso creador de *Rurouni Kenshin*, que fue publicado por Shueisha en el 2001 en su revista *Weekly Shonen Jump*, la misma donde se publicó *Rurouni Kenshin*. Lamentablemente para Watsuki, Shueisha parecía estar convencida de que si *Kenshin* fue un éxito, *Gun Blaze West* debía ser lo mismo, sin embargo no consideraron que tenían nuevos competidores, ya que estaban tres series ganando lectores: *Bleach*, *Naruto* y *One Piece*. Además el estilo de Nobuhiro dictaba que primero era necesario establecer las reglas del mundo donde los protagonistas viven, para después darle importancia a la aventura. Esto contribuyó a que la serie durara solamente 28 capítulos, demostró incluso que a aquellos que ya habían tenido éxitos internacionales la suerte puede dar un giro y quedarse sin el apoyo del público. De cualquier manera, si eres fanático de Nobuhiro o de las historias del Viejo Oeste, es muy probable que la disfrutes.

Sin embargo, sobra una advertencia: El arte de Nobuhiro Watsuki es muy diferente aquí que en *Kenshin*. Además, como la serie comenzó a ser planeada mientras estaba trabajando en el final de su gran éxito, los primeros seis episodios son prólogo, mientras que la verdadera acción comienza en el principio del segundo volumen, lo cual hace que pueda parecer un poco lento, y algo que sin duda contribuyo a su final.





white album
EL SONIDO DEL AMOR

Cuando conoces a las personas en lo primero que te fijas es en el físico. Pero sucede que a veces, como por arte de magia, sientes una conexión inexplicable con alguien, una atracción como electricidad que recorre todo tu cuerpo; es entonces cuando decides compartir con esa persona especial tu vida. Esos encuentros y desilusiones amorosas pasan todo el tiempo en el anime llamado *White Album*.

Por Ivonne López O.

EL AMOR IMPOSIBLE

Yuki Morikawa y Touya Fujii, son dos jóvenes universitarios que salen juntos, pero desde que Yuki es descubierta por un productor muy famoso llamado Ogata Eiji, que tiene toda una empresa de talentos, su relación se ha enfriado un poco, pues Yuki comienza una nueva vida como una estrella en el mundo del espectáculo y ya no tiene mucho tiempo para estar con su novio Touya; incluso pueden pasar días o semanas sin verse ni hablarse. Touya presiente que pronto su relación con Yuki acabará.

Pero no todo está en su contra, porque el destino de una u otra manera se las arregla para que ellos se vean, aunque sea por poco tiempo, ya sea encontrarse en el parque, en una cafetería de vez en cuando, o hallar algún momento para llamarse por teléfono. Esto se logra cuando Yuki se le escapa a su representante, una mujer muy seria llamada Shinozuka, quien todo el tiempo la controla y la vigila, más allá de su carrera, ya que es una estrella, lo cual ocasiona que Yuki se vaya alejando de Touya. Esta situación es complicada para los dos, porque cada uno tiene que seguir adelante con su vida, aunque se extrañen demasiado.

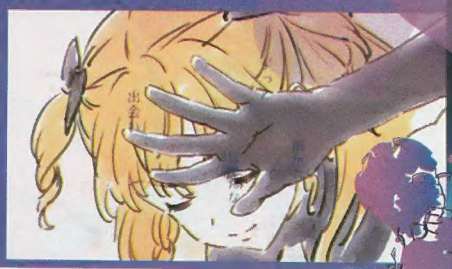
A Touya parece que le llueve sobre mojado, ya que su padre lo corrió de la casa y no le presta dinero, aunque el muchacho se lo suplique; además, no dura mucho en los trabajos y eso hace que se quede sin comida y para pagar su departamento. Cuando parece que sólo falta le caiga un rayo, de repente, de una u otra forma todo se arregla y le va bien; gracias a sus diosas, porque Touya le da por decirle diosas a todas las chicas que le traen suerte.

En ese ir y venir del destino, Touya va a parar a una cafetería que se llama Echos, gracias a que un buen amigo le consigue trabajo ahí. Ese lugar no sólo se convierte en el punto de reunión para él y sus amigos mientras cursan la preparatoria, sino que también lo es para Eiji, un famoso productor, quien de casualidad es hermano de una famosa cantante llamada Rina. Ésta última y Yuki son buenas amigas, pues trabajan en la misma casa productora por eso se apoyan en todo, desde hacer travesuras hasta escaparse de los ojos de sus representantes. En una de esas escapadas, Yuki logra ver a su novio. Sin embargo, Rina al conocer a Touya comienza a actuar de una manera no muy clara, porque no sólo tiene su teléfono, sino que incluso, gracias a su hermano, contratan a Touya como su representante, con el pretexto de que pueda estar, de cierta manera cerca de Yuki. Todas estas actitudes son algo sospechosas, en especial porque Rina le habla más por teléfono al muchacho que la propia Yuki, e incluso tiene intenciones de verlo sin que su amiga se entere.

> Ésta es una historia de amor entre dos personas que hacen todo lo posible para estar juntas, pero para lograrlo tienen que vencer varios obstáculos primero.

La pobre de Yuki, por supuesto, no sabe nada de anterior, ya que ella piensa que Rina es buena onda, además de que confía mucho en su novio, lo que no sabe es que detrás de él andan otras chicas que son muy atentas con él. Dos de ellas son sus amigas de la universidad, una se llama Misaki y la otra es Haruka. Esta última es amiga de Touya desde que eran unos niños, y por alguna razón lo visita todos los días e incluso es capaz de quedarse afuera de su casa hasta altas horas de la noche, hasta que Touya se le dé la gana verla; es algo muy obsesivo de su parte.

Sin embargo, los días siguen pasando y con ello Yuki y Touya tienen que enfrentar estos obstáculos, y muchos más si es que realmente quieren estar juntos. Aunque es una gran interrogante sí podrán lograrlo, porque el destino y los astros no se ven muy favorables para ellos dos, en especial al haber otras personas que puedan interferir. Pero para averiguarlo tienes que descubrir su historia de amor y si realmente son el uno para el otro.



COMENTARIOS:

White Album, o *Howaito Arubami*, es un anime rosa, que muestra los diversos problemas por los que puede pasar una pareja y también por el terrible triángulo amoroso. Es una buena historia, sin embargo, la forma de llevarla es algo lento, convirtiendo al anime un poco aburrido. Además, es desesperante que en la relación de una pareja no haya comunicación, pues es fundamental, es de sorprender, que Touya ni siquiera sabe en dónde vive su novia o cual es su número telefónico. Es una relación en la que no se demuestran todo el cariño, que se supone se tienen, y puede llegar a ser frustrante que no sepan nada uno del otro. La ventaja es que la historia se vuelve más interesante, con el paso de los capítulos. Ocasionalmente logran meter elementos que la hacen interesante, como acontecimientos de los personajes secundarios, los cuales se relacionan con la historia de los personajes principales, pero es importante resaltar que la mayoría de ellos esconde sus sentimientos.

Además, cuenta con pocos momentos divertidos. De hecho el ambiente del anime es un poco gris, mostrando un cielo opaco y triste, y sólo los flashes backs las escenas se ven iluminadas. Otro detalle notable es en el diseño donde se ilustran los colores pastel, para resaltar pequeños momentos de los personajes o el entorno de manera única, haciéndolos ver como un retrato inolvidable, enmarcándolos con pequeños pensamientos o poemas que complementan la situación en la que atraviesan los personajes.

White Album es un anime bueno, algo lento, con un gran diseño, recomendado para los que les gustan las historias de amor, aunque puede ser cansado en momentos, ya que dura 26 capítulos. Este anime se estrena apenas en éste año, 2009, producidos por Seven Arcs, tomando la historia original de un juego con el mismo nombre.

el manga

Por Mónica Uribe

¿EL ORIGEN DE TODOS LOS MALES?

Los cómics, el rock, el manga, los videojuegos, Internet... todos ellos tienen en común, además de ser entretenimiento masivo, que han sido satanizados en algún momento y censurados. No importa de qué sea, sin duda están destinados a cargar con un fuerte grado de culpa.

Uno de los incidentes más conocidos a nivel mundial ha sido el escándalo *Pokemón*: el 16 de diciembre de 1997, más de 600 niños japoneses tuvieron ataques de tipo epilépticos. Se determinó que había sido a causa de un capitulo de la serie animada *Pokemón*, la cual presentaba, en algunos momentos, una serie de rápidas explosiones de color que vistas en las pantallas de alta definición causaron una reacción química en el cerebro. Ese incidente puso a la serie *Pokemón* en el plano de popularidad e inició una franquicia sumamente rentable en todo el mundo. Desafortunadamente también inició una ola de rechazo hacia la serie, que aunque pasó censurada y con un filtro oscuro en las escenas de mucho brillo. Pronto se entretejió una leyenda que hizo que muchos padres enviaran cartas a las televisoras, en las que acusaban que el anime era satánico e implantaba mensajes en la mente de los chicos, como prueba de eso son los seis millones de niños en Japón que habían caído en convulsiones como si estuvieran posesos; además, las cartas afirmaban categóricamente que debido a eso *Pokemón* ya no se transmitía en Japón, lo cual era falso. Lo interesante es pensar como de un problema técnico, *Pokemón* terminó siendo considerada satánica, no sólo se trató de un rumor, también un ministro religioso, Josué Yrion se pronunció en contra de la serie.

> Un problema técnico causó que se considerara la serie **Pokémon** como satánica.

Otro personaje satanizado ha sido la popular *Hello Kitty*, una franquicia sumamente conocida; sin embargo, hay numerosos grupos religiosos que claman que es satánica, llegando a argumentos tan ridículos, como de que no tiene boca por ser algún tipo de pacto con el diablo, lo cual no tiene sentido, considerante se trata de un diseño minimalista. Pero a pesar de todo *Hello Kitty* ha acaparado las planas de noticias; como cuando un importante narcotraficante sudamericano fue capturado en el 2008, donde lo más impresionante era su colección de artículos de *Hello Kitty*, incluyendo una rudísima ametralladora rosa con la efigie de la popular gatita. Colección que, por cierto, fue subastada con mucho éxito.

Sin embargo, los casos más graves no se basan sólo en rumores, pero sí en manipulación.

EL ASESINO OTAKU

En 1988 y 1989 cuatro niñas de menos de 10 años fueron secuestradas. Sus padres fueron acosados por llamadas telefónicas y cartas que hacían referencias a su paradero. Posteriormente los restos de las niñas fueron encontrados, su asesino, Tsutomu Miyazaki, fue arrestado y procesado por los crímenes, los cuales sumieron al Japón en el terror después hacerce públicos los detalles. Miyazaki, fue conocido como: el asesino de las niñas, el monstruo de Saitama y después de los reportes de la prensa, el Asesino Otaku.

La razón de este último apodo nació porque al investigar y sacar fotografías de la casa de Miyazaki, aparecían en primer plano revistas y películas Hentai. Ante esta evidencia, existían otras razones, como el estado mental de Miyazaki, debido a el aislamiento que sufrió por sus deformidades, las cuales pasaron a segundo plano; acto seguido el medio Otaku sufrió numerosos ataques, se desató un gran temor contra ellos lo que causó que muchos otakus optaran por ser más discretos en sus aficiones. Más adelante se daría a conocer que los reporteros habían puesto las revistas y las películas en la escena del crimen. Sin embargo, el tener a un culpable abstracto como el anime, vendía muchos más periódicos que aclarar la verdad. Miyazaki fue ejecutado en junio del 2008.

LIZZY BORDEN... A LA JAPONESA

Una rima muy popular en Estados Unidos es la de una chica que mata a hachazos a su madre y a su padre. En septiembre de 2007 una chica japonesa de 17 años mató a su padre con un hacha y fue arrestada por su crimen, que conmocionó a la sociedad. Justo esa semana la serie animada *School Days* terminaba su temporada, pero el capítulo 12 (donde dentro de los personajes, una estudiante, toma un hacha y mata a una persona). Debido a la situación las estaciones de TV, en especial TV Osaka, decidieron suspender la transmisión de ese capítulo, para no herir sensibilidades.

OTRA VEZ... LA CAUSA OTAKU

En Nara, en 2004, una niña de 7 años, Kaede Ariyama, fue secuestrada durante varios días, le mandaron a su madre, fotografías de ella y mensajes perturbadoras por celular. Durante los días de la desaparición, el caso ocupó las cabeceras de los diarios, y el periodista Akihiro Otani, en su análisis de la situación, concluyó que el secuestrador era un otaku fanático del moe, lo que volvió a avivar la controversia hacia los otakus. Después saldría a la luz pública que el culpable era el vendedor de periódicos Kaoru Kobayashi, que fue arrestado por el secuestro y asesinato de Kaede, lo que eliminó la teoría otaku, pero el daño ya estaba hecho.

LA MASACRE DE AKIHABARA

Akihabara actualmente es el símbolo del anime a nivel mundial, una zona llena de tiendas de electrónica, anime, manga y disfraces que se ha convertido en el lugar de reunión de los otakus en Japón, y un punto de visita turística, de manera que el área siempre está llena de transeúntes.

El domingo 8 de junio de 2008, a las 12:33 horas, en el cruce de las calles Kanda Myojin-dori y Chuo-dori de Akihabara, un camión arremetió contra cinco personas. Justo después de pasarse un alto, el conductor, identificado como Tomohiro Kato, salió del vehículo y comenzó a apuñalar a las personas cercanas, hiriendo a 12 en el proceso, posteriormente fue desarmado y arrestado por la policía.

> Enfrentémoslo, el mayor problema del etretenimiento masivo es que tiene una gran influencia en la gente, así como hay personas que caen en esto, también hay quienes están más que listos para denunciar los males que ese entretenimiento causa.

El crimen estremeció a todo Japón y especialmente a la comunidad otaku que nunca antes había recibido un ataque tan directo.

Más adelante se reveló información del responsable, Tomohiro Kato de 25 años, empleado temporal de medio tiempo en una planta de manufactura de automóviles había tenido una mala semana. Él Había escuchado rumores de que no se le iba a renovar el contrato, días antes había tenido un problema laboral, cuando alguien tomó sus ropas de trabajo por lo cual Kato tuvo un ataque de ira que hizo renunciara a su empleo. Después con lo que le quedaba de dinero alquiló un camión y compró una navaja. El día del incidente publicó, por medio de su celular en un tablero de mensajes de Internet que frecuentaba: "Mataré gente en Akihabara" y paso a paso fue publicando sus pensamientos a medida que se acercaba, hasta terminar con un trágico "ya es hora"

Las investigaciones en el tablero de mensajes revelarían que Kato se sentía sólo, sin amigos y sin novia. No tenía certidumbre laboral y su único contacto con el mundo era su teléfono celular y el tablero de mensajes, sin embargo fue presa de la depresión y el stress, estos le llevaron a "castigar al mundo", de alguna manera, por eso eligió una de las áreas más famosas y transitadas de Tokio. Hasta el momento los detalles de si él era otaku o no, no han salido a la luz.

En vista de estas situaciones, tan malo es santificar al manga y anime como satanizarlo. Es dejar de ver objetivamente, es ir por la explicación más fácil, lo que causará polémica; por eso no olvidemos que el entretenimiento es sólo eso, entretenimiento, y aunque no es toda la respuesta, sí es lo que vende periódicos.

Por Mónica Uribe

soul eater

LOS SHINIGAMIS ESTÁN DE MODA

De la mano de la prestigiosa Square-Enix, **Soul Eater** es un anime con una historia muy atractiva y que nos lleva a tomar clases con el Dios de la muerte en la Escuela Vocacional de Armas y Técnicos de Shinigami.

Soul Eater trata de las aventuras de los jóvenes alumnos de la Shinigami Weapon Meister Vocational School o la escuela vocacional para maestros de las armas de Shinigami. Está dirigida por el mismísimo Shinigami, el Dios de la muerte, quien una a una ha instruido a cada generación de Meisters, los que tienen por objetivo recolectar las almas de humanos que se han desviado del camino, para evitar que se vuelvan Kishin o servidores del Dios demonio, el cual casi destruye al mundo en el pasado y que fuera detenido por Shinigami, quien usó su alma para sellarlo y es por eso que no puede dejar la ciudad.

Los alumnos actuales son los hijos de los grandes Meisters del pasado, y tienen a su disposición un demonio que se convierte en arma y que también tiene forma humana. Además de sus arduas lecciones, los Meisters deben reunir 99 almas de kishin y la de una bruja para que su arma alcance su mayor poder, y así convertirse en Death Scythes, como lo hicieron sus padres.

LOS PERSONAJES DE ESTA SERIE SON:

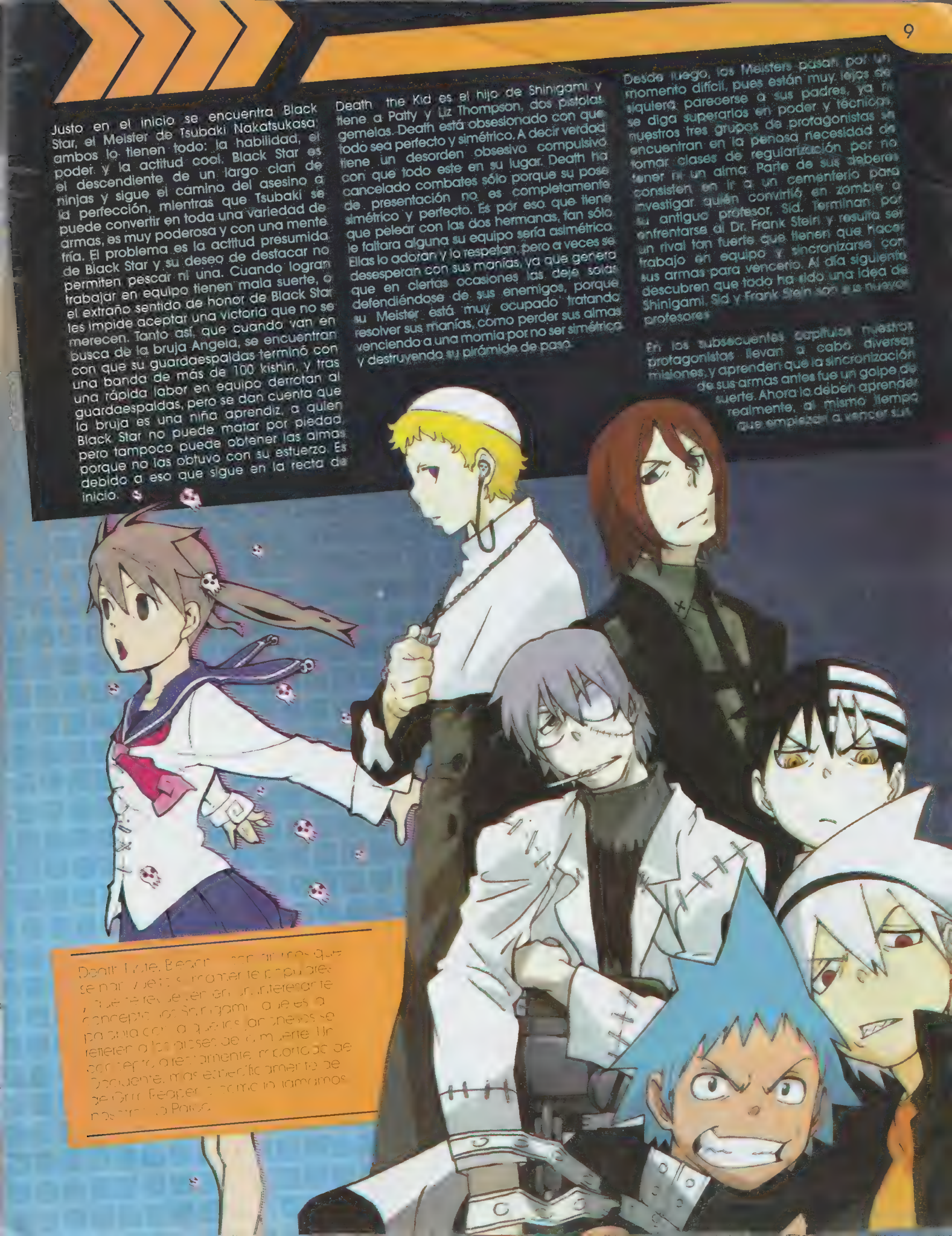
Maka Albarn quien es la Meister de *Soul Eater Evans*. Ella es muy racional y fría, hasta que la hacen enojar, entonces actúa erráticamente; el resto del tiempo mantiene su apariencia serena y tranquila. Evans, en cambio es impulsivo, temperamental y hasta maleducado y brusco con ella. Él quiere conseguir las almas para ser el arma más cool de la academia. El récord de ellos dos es impecable, pues en poco tiempo han logrado las 99 almas y se dirigen con la bruja Blair para obtener la suya. Combatir con la bruja es difícil pues tiene mucho poder y ya los ha derrotado en cuatro ocasiones... además, está decidida a conquistar a Evans. Finalmente la derrotan y se apoderan de su alma, pero descubren que Blair es una gata muy poderosa y astuta. Lo peor es que un error en el proceso los obliga a perder el resto de las almas y repetir el proceso... los pobres vuelven al inicio, ya que deben, juntar a las 99 almas nuevamente.

Justo en el inicio se encuentra Black Star, el Meister de Tsubaki Nakatsukasa: ambos lo tienen todo: la habilidad, el poder y la actitud cool. Black Star es el descendiente de un largo clan de ninjas y sigue el camino del asesino a la perfección, mientras que Tsubaki se puede convertir en toda una variedad de armas, es muy poderosa y con una mente fría. El problema es la actitud presumida de Black Star y su deseo de destacar no permiten pescar ni una. Cuando logran trabajar en equipo tienen mala suerte, o el extraño sentido de honor de Black Star les impide aceptar una victoria que no se merecen. Tanto así, que cuando van en busca de la bruja Angela, se encuentran con que su guardaespaldas terminó con una banda de más de 100 kishin, y tras una rápida labor en equipo derrotan al guardaespaldas, pero se dan cuenta que la bruja es una niña aprendiz, a quien Black Star no puede matar por piedad, pero tampoco puede obtener las almas porque no las obtuvo con su esfuerzo. Es debido a eso que sigue en la recta de inicio.

Death the Kid es el hijo de Shinigami y tiene a Patty y Liz Thompson, dos pistolas gemelas. Death está obsesionado con que todo sea perfecto y simétrico. A decir verdad tiene un desorden obsesivo compulsivo con que todo este en su lugar. Death ha cancelado combates sólo porque su pose de presentación no es completamente simétrico y perfecto. Es por eso que tiene que pelear con las dos hermanas, tan sólo le faltara alguna su equipo sería asimétrico. Ellas lo adoran y lo respetan, pero a veces se desesperan con sus manías, ya que genera que en ciertas ocasiones las deje solas defendiéndose de sus enemigos, porque su Meister está muy ocupado tratando resolver sus manías, como perder sus almas venciendo a una momia por no ser simétrico y destruyendo su pirámide de paso.

Desde luego, los Meisters pasan por un momento difícil, pues están muy lejos de siquiera parecerse a sus padres, ya ni se diga superarlos en poder y técnicas. Nuestros tres grupos de protagonistas se encuentran en la penosa necesidad de tomar clases de regularización por no tener ni un alma. Parte de sus deberes consisten en ir a un cementerio para investigar quién convirtió en zombie a su antiguo profesor, Sid. Terminan por enfrentarse al Dr. Frank Stein y resulta ser un rival tan fuerte que tienen que hacer trabajo en equipo y sincronizarse con sus armas para vencerlo. Al día siguiente descubren que todo ha sido una idea de Shinigami. Sid y Frank Stein son sus nuevos profesores.

En los subsecuentes capítulos nuestros protagonistas llevan a cabo diversas misiones, y aprenden que la sincronización de sus armas antes fue un golpe de suerte. Ahora lo deben aprender realmente, al mismo tiempo que empiezan a vencer sus



Death Note, Bleach, son ejemplos que se han vuelto sumamente populares y que se relacionan con un interesante concepto japonés: Shinigami, que es la palabra con la que los japoneses se refieren a los dioses de la muerte. Un concepto altamente importante de Occidente, más específicamente de Grim Reaper, o como lo llamamos nosotros: la Parca.

recelos hacia sus compañeros y volverse amigos y trabajar en equipo. Dentro de la primera temporada comienzan a mostrar por qué las brujas son sus oponentes, ya que algunas excepciones la mayoría de ellas buscan que Kishin reviva. Los problemas con las brujas se incrementan al grado que toman la escuela y sólo nuestros protagonistas con los profesores son capaces de escapar y comenzar a pelear; el arco final de la primera temporada es cuando reaparecen viejos personajes como el de Blair.

En la segunda temporada las brujas vuelven con una venganza, hay nuevos personajes en la academia, con nuevas armas. Sin duda, el final de esta serie, que está anunciado para el 30 de marzo, se volverá uno de los finales más memorables de este año.

Los Meister usan su amplitud de "ondas del alma" (Soul Wavelenght) para alimentar sus técnicas. Gracias a ello el Meister y su Soul Eater pueden hacer ataques poderosos, llevando a cabo un "eco del alma", que al usarse a su máximo nivel, se convierte en una resonancia del alma, lo cual permite que los personajes usen los ataques de mayor intensidad; el tipo de técnica es la adecuada para cazar a las brujas. En su máximo nivel, se vuelve un Demon Hunt. Estas técnicas también tienen poderes de defensa que permiten crear un escudo para proteger al Meister y a su Soul Eater, aunque la mayor manifestación de poder es el "Soul Purge" (purificación de almas), pues sólo los más poderosos y experimentados pueden usarlo.

La escuela de Shinigami usa el sistema de estrellas para medir la amplitud de ondas del alma, siendo una estrella el nivel de principiante y tercer nivel el de experto.

Soul Eater es un manga de **Atsushi Okubo**, es un mangaka principiante, trabajó por un tiempo como asistente de **Rando Ayamine**, creador de *Get Hzackers*. *Soul Eater* inició en junio 2003 en la revista *Manga Shonen Gangan*, y continúa hasta el momento compilando 12 volúmenes.

La serie de anime empezó a ser transmitida en TV Tokyo en abril 7 del 2008, y estaba planeada para terminar el 30 de marzo de ese año, con un total de 51 capítulos. El director de la serie es **Takuya Igarashi** (quien también ha dirigido *Oja Maho Doremi* y *Mushishi*), la animación estaba a cargo de Bones y Aniplex. El diseño de personajes es de **Yoshiyuki Ito** (diseñador de personajes de *Full Metal Alchemist*) y la dirección de arte es de **Noritumi Nakamura** (*Ouran High School Host Club*). Además de los episodios normales, hubo dos especiales en mayo 29 y junio 1 del 2008, y los DVD que compilan la serie serán liberados de manera mensual. Funimation ha adquirido la licencia en América y distribuirá la serie en DVD, conteniendo media temporada cada volumen; esto iniciará en noviembre 17 del 2009.

La animación y los escenarios son muy fieles a la idea del manga, mientras que las escenas de acción son realistas y muy bien hechas. Los momentos cómicos están caricaturizados, lo que los hace doblemente graciosos y ágiles.

Son especiales las escenas cuando el papá de Maka se histeriza y Shinigami le da un buen zape. *Soul Eater* está tan bien llevada que todo tiene su momento. La comicidad, el drama y la acción, además como atractivo extra, la serie presenta una moderada cantidad de fan service, suficiente para hacerla atractiva, pero tampoco tan intensa como para saturar. La serie es muy fiel al cómic, y mantiene el mismo sentido de comicidad y parodia que ha distinguido la historia.

La música de entrada y salida, como todo buen anime que se respete, presenta a los artistas más de moda. En este caso el primer tema de entrada, de los primeros 30 episodios, es *Resonance* de **T.M, Revolution**; el segundo es *Papermoon* de **Tommy Heavenly6**. El primer tema de salida es *I Wanna Be* de **Stance Punks**, para los primeros 13 episodios, y el segundo es *Style*, de **Kana Nishino**, de los capítulos 14 a 36.- Después entra *Bakus Yume Uta* de **Soul'd Out's Diggy-Mo** y los capítulos finales de la serie cierran con *Strength* de **Abingdon Boys School**.

La música ha sido lanzada en distintos singles, aunque la primera compilación de *Soul Eater* salió en 2008, en el mes de agosto.

Soul Eater no es sólo un exitoso manga y anime, también tiene el honor de ser uno de los lanzamientos más importantes de 2008 de videojuegos de Square Enix, lo que habla de su calidad.

El primero de los juegos es *Soul Eater: Monotone Princess*, un juego de acción y aventuras lanzado en exclusiva para el Wii, hecho por Square Enix, que apareció en Japón en septiembre del 2008. Representa a dos personajes jugables extra: Grimoire y Ponera diseñados por **Atsushi Okubo**. El segundo juego es *Soul Eater: Plot of Medusa* hecho por Namco Bandai Games para Nintendo DS que salió en octubre 23, 2008. El tercer juego recién salió, en enero, es *Soul Eater: Battle Resonante*; se trata de un juego de peleas realizado por Namco Bandai Games para el PlayStation 2 y PSP.

Soul Eater es un producto muy recomendable para quienes gustan de una buena historia, personajes bien construidos, acción rampante y comicidad a cada momento; sin duda es una de las series más exitosas de Japón actualmente, y también de las que más atractivas en Occidente.

"Un Monstruo de Belleza Angelical"

Kuro Shitsuji

Por Jareth Levrack

Sebastian Michaels es un mayordomo impecable que puede realizar cualquier tarea que le encargue su amo, en parte, gracias a que es un demonio.

En su último trabajo de 2008, que [illegible] especial [illegible] la primera que [illegible] en 2007 [illegible] la [illegible] [illegible] un género [illegible] [illegible] [illegible]

cindibles de una elaborada construcción emocional del reparto, como son: el inexplicable parche de Ciel, la desquiciada afinidad por el color rojo de Grell o el extravagante estilo culinario de Bard. La mayoría de los personajes están calibrados en tonalidades oscuras. Aunque su estilización es remarcada, es imposible pasar por alto su contenido emocional, el cual se puede leer claramente desde el primer episodio.

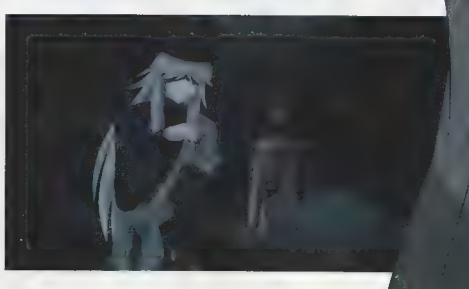
La música de **Taku Iwasaki** crea atmósferas de ensueño capaces de modificarse inesperadamente y adquirir un matiz lúgubre, que hurgan en el dolor o en el recuerdo más atroz. Cada nota envuelta en iluminadas cadencias fluctúa hasta convertirse en una marcha fúnebre. El *leit motiv* de cada rol pretende apegarse a su diseño. Abogando en gran medida por las sombras acechantes.

Sin embargo, en ocasiones Iwasaki se torna abstracto. Engaña al espectador empujándolo por melodías de colores cálidos que repentinamente adquieren visos de horror. Sin duda, su labor creativa potencializa la visión de Shinohara, y a su vez permite al público involucrarse emocionalmente con el discurso narrativo.

En el sombrío Londres de la era victoriana, la noble familia *Phantomhive* era respetada por la realeza. Inesperadamente los estandartes fueron asesinados con terrible crueldad. El heredero tenía 12 años y una férrea voluntad que luchaba diariamente contra el asma. Ciel aceptó continuar al servicio de la Reina para mantener la paz en Inglaterra, además de los diversos negocios de su padre y pese a sus enemigos.

Su principal apoyo es el versátil mayordomo Sebastián Michaelis, quien posee un lenguaje refinado, modales exquisitos y un corazón demoníaco que le permite convocar a las fuerzas de la oscuridad. Recluta a un peculiar grupo de sirvientes cuyas habilidades sobrehumanas le permiten proteger a su amo. Desde un jardinero de colosal fuerza, hasta una torpe mucama con dones de pitonisa. Entre Ciel y Sebastián existe un poderoso vínculo, por el cual podrían morir. Un poderoso aliado protege al heredero de las sombras de su terrible pasado. Juntos enfrentan a formidables rivales.

Entre Ciel y su mayordomo Sebastián, existe una complicidad mortal, un vínculo sombrío con el que enfrentarán a los más formidables rivales en la Inglaterra victoriana.



[kaiseki]

Por Angelical

CASSHERN SINS

el hombre que mató al sol con nombre de luna

En un futuro donde la humanidad vive subyugada por los robots, se hace un intento desesperado para liberarse de esta condena, invocan a una joven llamada Luna para que los salve, pero el rey de los robots no lo permitirá y manda matar a la única esperanza de la humanidad.

EL FIN DEL MUNDO

La primera escena es justo antes de este mundo post-apocalíptico; es el momento preciso donde la ruina de este mundo comenzó. Un nombre se haría legendario con este suceso, el asesino de la esperanza de la humanidad, el que mató al Sol, llamado Luna. Ahora este asesino se ve envuelto en el odio y la persecución por su cuerpo, por su alma; una lucha en nombre de la venganza y la supervivencia. Se dice que si lo devoras te volverán inmortal... su nombre es Casshern.

Estamos ahora situados después de ese suceso que cambio el ritmo del mundo. La muerte de Luna trajo consigo guerra, destrucción y un raro padecimiento que sólo ataca a los robots, una especie de plaga que los vas deteriorando hasta que no queda nada de ellos, le llaman la ruina. Quedan pocos humanos, pero ahora los robots también están e peligro; esos seres inmortales han sido abatidos por su propia composición. No existen personas que los reparen, no hay materiales y en muchos casos están apartados del mundo, sólos, muriendo. Pero se dice que si un robot devora a ése de nombre Casshern, ¡se hará inmortal

Entre esta guerra por sobrevivir, también se encuentra Casshern, el asesino del mundo. Pero...él no recuerda nada de lo que se supone ocurrió, no recuerda a Luna o quie es él en realidad. ¿Humano? ¿Robot? Su memoria esta oculta, su propósito, al parecer es pelear y destruir lo que se interponga ante él, pero no sabe de dónde vino y a dónde se dirige. Deambula por el mundo luchando contra los que lo amenazan a él y los indefensos, conoce robots, humanos, enemigos, amigos. Trata de aprender de la vida y así encontrar las respuestas que necesita. Este ser posee una fuerza extraordinaria y la capacidad única de regenerarse a sí mismo. Por eso le llaman inmortal.

Pero tras ese cuerpo de metal y otros elementos artificiales, se esconde un hombre que sufre, que llora, que se alegra. ¿Acaso un robot puede sentir todo esto?

[illegible]

En su viaje Casshern conocerá personajes que lo ayudarán a encontrarle razón de su existencia. Algunos se convertirán en amigos o compañeros, otros simplemente pasaran por su vida perdiéndola en ese viaje.

Dejando atrás la tendencia de los setenta, esta nueva versión nos ofrece una animación más sofisticada y una historia más allá de lo superficial.

Lyuze. Su objetivo es vengarse de Casshern. Él fue responsable de la muerte de su hermana Liza. Tras haber matado a Luna, la ruina se apoderó de ella, convirtiéndola en la primera víctima. Su gran odio la ha llevado a enfrentarse a éste sin siquiera tener la oportunidad de ganar, pero al darse cuenta que él acepta toda su responsabilidad y está dispuesto a morir ella ya no puede hacerlo.

Ringo. Una pequeña niña robot que se encuentra con Casshern en la playa. A ella le parece un hombre lindo y muy parecido a un ser humano, pero al verlo pelear su percepción cambia, llenándose de miedo y angustia; sin embargo, hay algo en ella que sigue confiando en Casshern.

Ohji. Es el abuelo y protector de Ringo, tambièn es un técnico de robots que trata de salvar a los que puede. Parece tener una relación secreta con Casshern, de la cual nunca se habla, pero que le hace mantenerse cerca de éste.

Friender. Es un perro cyborg que vivía en una comunidad de robots y tras quedar sólo por culpa de Casshern va en busca de este para vengarse; sin embargo, se da cuenta de su arrepentimiento y decide convertirse en su compañero de viaje.

Luna. Es la misteriosa chica que aparece en el inicio de cada episodio. Se dice que era la fuente de vida y esperanza del mundo, y fue invocada por los humanos para su salvación. Tras su muerte a manos de Casshern el mundo se quiebra convirtiéndose en un lugar desolado, lleno de guerra y muerte.

Braiking Boss. Es el líder de los robots y quien tras ser amenazado por Luna, manda a acabar con ella. Vigila de cerca a Casshern, y fue quien creó los rumores acerca de los efectos al devorarlo.

Dio. Es un robot construido de forma idéntica a Casshern, y se dice que es el único capaz de destruirlo. Fue creado junto a Casshern, pero fue superado por aquél y ahora busca destruirlo y apoderarse del mundo.

Leda. Otro robot de la misma naturaleza de Dio y Casshern. Ayuda a Dio a crear su ejército y está ligado de alguna manera con él, lo cuida.

EL PASADO SE REVELA ANTE TI

Cassher Sins es una producción de Madhouse studio, basado en un clásico de los setenta, *Shinzo Ningen Cassher*. En esta serie se mostraban las aventuras de Tetsuya Azuma, un chico humano que se convierte en mitad cyborg para combatir a los robots tras volverse contra el hombre. Ahora, en esta nueva versión, nos situamos en un mundo post-apocalíptico donde Cassher es el responsable de la miseria del planeta.

La idea original es de **Tatsuo Yoshida** (*Speed Racer*) y en la primera versión también se encargó del diseño de personajes. Para esta nueva historia se hizo un nuevo diseño de personajes, que corrió a cargo de **Yoshihiko Umakoshi** (*Hana Yori Dango, Doremi, Street Figthers Alpha*), con un estilo muy retro que le da la apariencia de anime viejo pero con muy buena calidad. Y si creían que el diseño y la animación luce muy *Saint Seya*... están en lo correcto, ya que el director de esta serie es **Shigeyasu Yamauchi**, un hombre que se ha visto en grandes proyectos como *Saint Seya* y *Dragon Ball*, cuya versión original fue dirigida por un compañero suyo, **Takao Koyama**.

No nos olvidemos que en 2004 también vimos la versión live action de esta historia, la cual fue dirigida por Kazuaki Kiriya, un director de video clips. Esta cinta también nos ofrece otra historia diferente a las series, pero de igual manera tomando elementos de la idea original

Dejando atrás las tendencias de los setenta, esta nueva versión nos ofrece una animación más sofisticada y una historia que va más allá de lo superficial. Sin embargo, el ritmo suele ser muy lento y con demasiados diálogos, cae mucho en algunos puntos y no logra captar la atención del público totalmente; para ser una serie de este género, le hace falta mucha acción. Además, suele ser repetitiva, personaje-otro personaje-situación-análisis-conclusión-despedida. Casi la mitad de la serie nos sitúa en la vida de seres que encuentra Casshern en su camino, nos cuenta sobre ellos y brinda una reflexión sobre la vida y la muerte a nuestro protagonista (creo que es el punto más rescatable). Este tipo de capitulación es monótona y nos brinda muy poca información del personajes y su pasado.

La construcción psicológica de los personajes también es un gran punto, ya que el anime ha sufrido la falta de trabajo en esta parte y ha situado su historia en las acciones. Cada encuentro es una representación de un punto perdido para Casshern, amor, soledad, humanidad. Se logra un análisis de la vida misma por la situación en la que está ese mundo, es una un especie de recorrido evolutivo para cada uno.

Esta nueva versión brinda muchos elementos que la primera no maneja, así que propiamente no lo llamaría un re-*make*, más bien sería una adaptación en un tiempo y espacio totalmente nuevo y desconocido. Pero sigue conservando algunos otros componentes de la versión original, como el traje de Casshern, el perro Friender y algunos otros personajes.

kaiseki

Shungo es un estudiante. Un día como otro, su hermana Ryoko envía a las hermanas Mayu y Mikihiro Tsukimura a vivir con él para así poder ayudar a Mayu a resolver uno de sus principales problemas. ¿Qué problema? Miedo a los hombres.

La mancuerna creativa del escritor **Daisuke Suzuki** y el ilustrador **Kyorin Takanae** tuvo como resultado en el 2004, el proyecto titulado *Gosyusho-Sama Ninomiya-Kun*. Se presentó en Monthly Dragon Magazine. Al concluir su serialización, el sello Fumiji Shobo lanzó la novela ligera conformada por 10 volúmenes. Luego se publicaron seis más, de menor tamaño con el nombre de *Oainiku-Sama Ninomiya-Kun*.

El engarce entre comedia sobrenatural y harem romántico enganchó a una gran cantidad de lectores. La mayoría prefería las aventuras escolares con un emocionante toque de ecchi. Por encima de los dramas telenovelescos de secundaria. Además se añadía en la construcción del rol femenino principal, las cualidades de un succubus, conocido como una especie de vampiro energético capaz de fascinar, y al mismo tiempo alimentarse del entusiasmo masculino. Pero a diferencia del modelo arquetípico, capaz de devorar a cientos, la protagonista –Mayu–, le teme a los hombres; es muy bonita, le resulta increíblemente difícil estar cerca de un chico.

Rápidamente, *Gosyousho-Sama Ninomiya-Kun* adquirió gran popularidad entre los lectores. Su meteórico ascenso en la lista de las novelas más vendidas estuvo relacionado con el concurso anual de narrativa fantástica patrocinado por Fumiji Shobo. Suzuki y Takanae obtuvieron el segundo lugar gracias a su divertida propuesta. Tanto el contenido como el diseño de personajes lograron establecer una conexión directa con el lector. Mientras Suzuki insertaba secuencias de romance fallido y un constante humor, Takanae exploraba por medio de su elegante trazo el laberíntico aspecto emocional.

Por supuesto, el reparto presentaba una remarcada estilización muy atractiva. Incluso los roles masculinos se veían demasiado bonitos. Aunque su estructura emocional fuera un absoluto contrapunto, así Shungo Ninomiya se presentaba como un chico guapo de carácter frío.

Posteriormente se realizaron dos dramas para radio. El primero se lanzó en formato de cd-drama a finales del 2006. El segundo contaba con el staff de seiyuu que interpretarían al reparto de la versión animada. Pero antes de consolidar la producción de la serie, se llevó a cabo la adaptación del manga, permitiendo a los lectores descubrir algunas diferencias.

La historia era del autor original. Las ilustradoras encargadas de plasmar en viñetas la trepidante aventura escolar de Mayu eran **Haiji Suzuro** y **Reiji Hamada**. La serialización fue realizada por la revista mensual *Dragon Age*. Nuevamente la editorial Fumiji Shobo se encargó del tiraje en el 2007. Actualmente existen cuatro tomos; sin embargo, la historia carece de cierre formal por lo que su edición continúa.

Las variantes creativas entre Takanae y la mancuerna de Suzuro-Hamada eran sumamente notorias. Mientras el primero abordaba con mayor detalle la construcción emocional, las segundas prefirieron enfocarse de lleno en el atropellado

GOSYOUSHO NINOMIYA

desarrollo, para evitar el aburrimiento del lector. Para las ilustradoras era fundamental brindar un renovado dinamismo argumental, donde la interacción de los personajes tuviera mayor peso dramático. También se aceleró el tiempo, así la agilidad narrativa impulsó una reacción positiva en el público, capaz de favorecer las ventas de ésta renovada premisa.

La labor creativa de Suzuro-Hamada contaba con los elementos más vistos del manga. Figuras largas, rostros afilados e incluso miradas dotadas de asombrosa sinceridad. Con emociones tan palpables, el lector podía involucrarse por completo en la historia. Afortunadamente, los retruécanos argumentales eran un recurso

apenas perceptible, pues el desarrollo era meramente lineal. Aunque a veces recurrían al flashback para justificar algunas acciones.

Gosyousho-Sama Ninomiya-Kun, adquirió una nueva estructura narrativa. Para entonces la audiencia conocía de sobra el conflicto principal y sobretodo al carismático reparto. Era momento de brincar a un formato mucho más audaz en el aspecto visual. De esta manera se comprobaría si la propuesta de Suzuki y Takanae era capaz de asombrar hasta al espectador más reacio.

ROMPIENDO EL SILENCIO

Luego del rotundo éxito de la novela ligera y el manga, 14 canales de tv incorporaron en diversos horarios la propuesta visual del estudio AIC Spirits en octubre del 2007. La serie fue dirigida por Koji Yoshikawa, quien procuró apegarse al desarrollo general de la historia, salvo algunos inesperados giros, reestructurando la narrativa de varios detalles y puntualizando los vínculos emocionales.

Obviamente, se explotaron aquellos rasgos visuales de impacto, como eran las secuencias ecchi enfocadas en Mayu y otros roles femeninos. Yoshikawa agilizó el tempo narrativo, empujando el argumento hasta su propio límite. Los eventos se presentaban con mayor rapidez e insertaban dinamismo al desarrollo. Dicha estrategia se justificó por la reducida cantidad de episodios.

Haruo Ogawara se encargó del diseño de los personajes. La mayoría conservaba los trazos originales, otros sufrieron notables cambios a favor del género de la historia. El reparto oscilaba entre la construcción compleja, emocional y la estructuración detallada. El engarce de ambos favorecía la comedia e impulsaba enredos cargados de humor.

La música de Koichiro Kameyama era lúdica y divertida, en repetidas ocasiones imprimía mayor agilidad a las secuencias de acción, impulsando más los rasgos musicales. Los temas de entrada y cierre de la serie fueron interpretados por **Mai Kadowaki** y **Miyuki Sawashiro**, quienes encarnaron a los personajes de Mayu y Reika, protagónico y antagónico respectivamente.

> La mezcla entre la comedia sobrenatural y el harem romántico hizo de esta serie una de las preferidas entre el público japonés

ESCAPANDO DEL AMOR

Los hermanos Nanomiya –Ryoko y Shungo– viven en una casa gigantesca. Desde pequeños han llevado un duro entrenamiento. Él se especializa en el combate cuerpo a cuerpo. Ella en las artes marciales. A Ryoko le encanta molestar a Shungo, con el tema de las chicas, y le divierte ponerlo en situaciones comprometedoras e incluso grabarlas para después chantajearlo.

Un día reciben la visita de los hermanos Tsukimura, amigos de infancia, que Shungo no recuerda. Mayu es una succubus y Mikihiro un incubus. Absorben la energía de los demás por medio de un fascinante encanto. Él enamora a cuanta chica se atraviesa en su camino. Sin embargo, ella le tiene terror a los hombres. Para empeorar todo, apenas logra controlar su magnetismo con el sexo opuesto, por ende con frecuencia debe escapar de una estampida de chicos.

Para ayudar, Ryoko propone que Shungo esté con Mayu todo el tiempo, desde el desayuno hasta la cena. Incluye todas las actividades cotidianas, como bañarse, lavarse los dientes y dormir; todo deben hacerlo juntos para que ella pierda su miedo. Inmediatamente la idea es rechazada por Shungo, pero Mikihiro lo amenaza con que si lastima a su hermanita sufrirá las consecuencias.

Entonces aparece la presumida e insufrible Reika. Dada su doble personalidad acosa a Shungo sin darse cuenta, pues lo ama. Le declara la guerra a Mayu. Ryoko aprovecha esta situación para chantajearla y obligarla a ser su sirvienta, de lo contrario hará público un video de bochornoso contenido.

-SAMA -KUN

Una comedia con toque ecchi

Por Goate Salcido V.

CLICK HERE TO DOWNLOAD

noticias videos chat descargas y más...

www.conexionmangadvd.com

SOUL EATER
ソウルイーター

CONEXION
ESPECIAL
DVD

CONCHION
MANGA
ESPECIAL
DVD

Por King Freak

KIPI SAN

una bella y joven cosplayer

Japón es la tierra del anime, el manga y también del cosplay. Es por eso que aunque existan cosplayers en diversas regiones de la Tierra, las más ganadas en cuanto a calidad; proceden de la tierra del sol naciente; allí a cada rato se dan convenciones y desde luego se ve desfilar a las más grandes cosplayers, como es el caso de **Kipi San**.

A pesar de lo jóven que luce, Kipi San en pocos años se ha colocado como una de las grandes de la disciplina. De un par de años para acá San ha poblado la Internet con sus más sobresalientes caracterizaciones del anime. Dedicados a ella existen muchos foros y blogs que muestran la calidad de su trabajo.

La gran virtud de Kipi San es desmarcarse de las buenas cosplayers para ser de plano una extraordinaria, ya que lo bueno de sus disfraces cuenta con una característica que no tienen las demás. Se trata de una hermosa mujer que todo lo que se ponga le sienta bien, y si no basta ver nada más sus caracterizaciones, que van desde las más tiernas como podrían ser las que están dedicadas al anime Luky Star hasta las más siniestras como el misa de *Death Note*.

La fama de esta Cosplay ha rebasado las fronteras. Si bien su éxito comenzó como algo moderado en Japón, hoy en día es conocida en muchas partes del mundo, incluyendo México; su blog página en internert http://still.kipi.lomo.jp/ tiene un promedio de visitas que se cuentan por miles al día. En su sitio, Kipi San además de mostrar sus trabajos cosplay se da el lujo de publicar cuestiones más íntimas, y de mantener un contacto estrecho con sus seguidores, algo que le ha valido la gracia de sus fans.

LOS MÁS DESTACADOS

Evangelion es una de las series de culto del anime a nivel global, y Kipi es gran admiradora de Asuka, por eso, uno de sus mejores performances está relacionada con este singular personaje. Otro de sus grandes momentos tiene que ver con *Chobits*, si no, sólo echen un ojo al portento de este disfraz.

Haruhi Suzumilla no podía ser mejor interpretada que por Kipi, si no sólo vean el enorme parecido físico con el personaje de la misma serie. En el atuendo, salen sobrando los halagos; lo importante viene aquí con el modo tan soberbio como se hace del personaje.

En fin, seguro seguiremos viendo con mucha frecuencia cospalyers de gran magnitud, pero dentro de las favoritas, y encimada como una de las grandes estrellas del momento, está Kipi San.

Las apariciones más continuas de Kipi San se dan en uno de los festivales más tradicionales por excelencia en Japón, el Japan Cosplay Festival, donde los últimos años ha sorprendido a la audiencia con sus trajes y caracterizaciones.

Por Adalisa Zárate

me HO escapando d

Kanako Miyame tiene un problema bastante serio para una chica de secundaria: Es alérgica a los hombres. El problema es tan grave que si un chico la roza accidentalmente, la pobre termina con ronchas en toda la piel por lo que obviamente le tiene terror al género opuesto.

Claro, el problema con los hombres no es exclusivamente que le da salpulido. También está el problema de que como Kanako es increíblemente alta para ser una chica japonesa, desde la primaria ha sufrido burlas y molestias por su estatura, en su mayoría provocadas por chicos, por lo que ella ha decidido que nunca se enamorará de uno.

Pero para no afrontar su problema, y de paso no terminar con una vida de soledad, Kanako decide cambiarse de a la prestigiosa Ame no Kisaki, una escuela sólo para chicas donde sus padres se conocieron (Su padre era instructor, mientras que su madre era estudiante), y por tanto decide que es el mejor lugar para conocer a su verdadero amor. Mucho más importante, Kanako no piensa enamorarse de un maestro; ella esta dispuesta a encontrar a la chica ideal entre sus compañeras.

En su primer día de clases de preparatoria conoce a María Shido, una chica que es estudiante en Ame no Kisaki desde la secundaria, y quien a primera vista es todo lo que Kanako buscaba: Linda, tierna, adorable, además de buena compañera y dispuesta a ayudar a la gente. La impresión es tal, que Kanako de inmediato le cuenta su problema con los chicos (Eso sí, sin aludir a sus 'otros' intereses), lo que María responde dándole un beso en la mejilla antes de irse. Kanako esta emocionadísima, pues piensa que sus oraciones han dado resultado, cuando descubre horrorizada que le salieron ronchas después de ese pequeño contacto.

Antes de que Kanako pueda pensar mucho en lo que eso significa, llega a su dormitorio donde conoce a Ryuuken Ishima, la chica más popular de Ame, quien para sorpresa de Kanako es mucho más alta que ella. Para estas alturas del partido Kanako no podría estar más feliz, debido a que su compañera de cuarto es guapísima, pero cuando Ryuuken le ofrece mostrarle el campus, Kanako se niega, pues le había prometido a María, "su favorita", que pasaría tiempo con ella.

Entonces cuando se le cae el mundo, pues descubre a Maritsuka, la doncella de María, poniéndole su corset a ésta... y ve lo que debió ser obvio después del beso que le saco ronchas: María es en realidad un chico que atiende en Ame vestido de mujer. Sus razones para esto son sencillas: La abuela de María fue la líder del consejo estudiantil de Ame no Kisaki y de una escuela para hombres al mismo tiempo (Aparentemente, la familia Shido tiene problemas), por lo que María está siguiendo la tradición para honrar su memoria. No sólo eso, sino que además María es bastante sádico y gusta de hacer sufrir a la gente, por lo que de buenas a primeras le recuerda a Kanako que ella también entro a Ame, no Kisaki con falsas pretensiones, ya que el estudio no le interesa tanto como conseguir novia.

ARIA LIC
e los chicos

Así comienza una extraña situación para Kanako, porque lo que más quisiera ella es alejarse de María, pero éste amenaza con exponerla como una degenerada que atacó a su doncella sin razón, si Kanako se atreve a decirle a la gente que María es hombre. Para colmo, María cambia de cuartos con Ryuuken, por lo que Kanako se ve obligada a compartir habitaciones con su demonio personal.

MARÍA-SAMA NOS ESTA OBSERVANDO

Para aquellos que llevan la cuenta de cómo algunos géneros se comienzan a volver populares, uno podría pensar que *María Holic* no es más que un intento de parte de estudio Shaft para seguir con el éxito de *María Sama ga Miteru* (Maria-Sama nos observa) que para muchos fue el primer anime mainstream obviamente yuri que pudimos ver en televisión abierta. Y la verdad es que dado las novelas de *María-Sama* comenzaron a publicarse en 1998, y el manga de *María Holic* no hizo su début sino hasta el 2006. Sí, uno podría pensar que las coincidencias son demasiadas, empezando por la constante referencia de Kanako a la estatua de la virgen de la escuela a la que le pide que por favor la libere del monstruo que es su compañero de habitación.

Pero dejando a un lado los parecidos, la historia de **Minari Endo** (También autor del manga *Hatengo Auki*, mejor conocido como Dazzle en el continente Americano) tiene suficiente originalidad como para defenderse por sí misma.

Kanako, si bien se rehúsa a admitir que sus pensamientos sobre sus compañeras son mucho más parecidos a los de los "sucios"hombres a los que tanto desprecia, es, a primera vista, una perfecta parodia de las heroínas yuri, que uno encuentra comúnmente. Sí, es una dulce chica que está siendo agobiada por un hombre bastante cruel, y esta buscando un amor puro y noble con alguna –la que sea– de sus compañeras, pero eso no evita que si llega a ver a dichas compañeras en ropa interior se le va el avión, y termina hasta con los típicos "sangrados de nariz" del shonen. Por su parte, María puede ser calculador, cruel y bastante maligno cuando se lo propone, pero sus motivos para ocultar su verdadero género, y su familia particular hacen que sea interesante leer y ver si podrá lograr su meta tan complicada.

Maria Sama ga Miteru

El manga de *María Holic* es publicado por Media Factory, en su revista Monthly Comic Alive, y fue licenciado por Tokyo Pop al mismo tiempo que se anunció que se produciría el anime. Si bien muchos insisten que Tokyo Pop está por morir, es posible que María Holic sea uno de esos títulos que necesitan para poder seguir en la lucha.

El anime se estrenó el 5 de Enero de este año, y sólo duro 12 episodios –comprensible, dado que el manga apenas lleva cuatro volúmenes recopilados– pero la dirección de **Akiyuki Shinbo** (Conocido por otras series de chicas lindas como: *Starship Girl Yamamoto Yohko, Metal Fighter Miku*, y *Tsukuyomi Moon Phase*, además del éxito Sayonara Zetsubo Sensei), y el trabajo de animación de Shaft (Quienes trabajaron con Gainax en *Mahoromatic, He's My Master* y *This Ugly Yet Beautiful World*, además de ser los responsables de Negima en todas sus encarnaciones) fueron más que suficiente para que los televidentes le dieran una oportunidad, y se pregunten si llegará una segunda temporada de la serie cuando el manga esté más adelantado.

En lo que respecta al doblaje, tenemos a **Asami Sanda** (Dejiko en *Di gi Charat*, Matoi en *Sayonara Zetsubou Sensei*, y Jun en *Rozen Maiden*) como la sufrida Kanako, a **Yu Kobayashi** (Chitose en *Buso Renkin*, Kaede en *Sayonara Zetsubou Sensei*, Saki en *Hell Girl*) en un extraño papel como María, Marina Inoue (Kanmuri en *Yakitate! Japan*, Chiri en *Sayonara Zetsubo Sensei*, Cossette en *Le Portrait de Petit Cossette*) como la fiel Matsurika, **Yuko Kaida** (Minako en *María Sama Ga Miteru*, Julia en *Blood+*, Clarie Redfield en *Resident Evil:Degeneration*) como la popular Ryuuken, y **Miyuki Sawashiro** (Puchiko en *Digi Charat*, Sophie *Oswald en Kaleido Star*, María Taro en *Sayonara Zetsubo Sensei*) como la extraña líder del dormitorio conocida sólo como "Dios".

NABARI NO OU
el poder oculto

Cada ser humano tiene dones que los hacen destacar de los demás, lo que hace a cada individuo único e irrepetible. Así que piensa en ello cuando tengas que hacer algo en lo que destacas, porque cada cosa está ahí por alguna razón, solamente hay que descifrar para qué y el por qué de esas habilidades. Preguntas que a veces la respuesta es muy difícil de encontrar y que cada vez que te acercas a ella, los obstáculos se vuelven más grandes y difíciles de sortear. Pero el chiste es descubrirla.

Y precisamente por esos caminos de la búsqueda de la existencia está *Nabari No Ou*, el anime que les presentamos en ésta ocasión, en donde se tienen que tomar importantes decisiones que marcarán el destino no solamente de una persona, sino del mundo entero. Una responsabilidad que cae en un adolescente flacucho que no sabe ni qué hacer consigo mismo.

> El poder más extraordinario del universo radica en un adolescente tímido, y como si se tratara de una maldición, él habrá de enfrentar los peores desafíos. Aquí comprendemos que tras este poder conlleva una gran responsabilidad.

EL SER MÁS PODEROSO DEL MUNDO

Es de suponerse que la persona más poderosa del mundo sería un hombre fuerte, sin miedos, con el coraje de pelear en contra de los abusivos y defender así a los que lo necesitan. Sin embargo, nadie se imagina que semejante poder, al que llaman Shinra Banshou, pueda estar dentro de un cuerpo flaco, de mente cerrada y sin anhelos, y menos en un adolescente introvertido con mal carácter. Ese chico se llama Miharu Rokujo, un muchacho que no tiene amigos y se la pasa en las nubes, evade a todos los que le hablan y es muy callado. Pero lo sorprendente es que ni siquiera él mismo sabe lo que se encuentra en su interior, un poder inimaginable tan fuerte que solamente tiene que desear cualquier cosa para que se le conceda. Así que sólo es cuestión de tiempo para que el muchacho descubra su poder y para que alguien más se entere de ello, lo que hace que Miharu corra mucho peligro, en especial porque hay muchos grupos de ninjas que quieren atraparlo para quitarle sus poderes.

Pero para su suerte, Miharu cuenta con buena compañía, dos ninjas, Kouichi un compañero de clases y Kumohira su maestro de inglés, que le siguen a todos lados para cuidarlo y protegerlo de cualquier enemigo que se tope en el camino. Claro que al principio a Miharu no le gusta su compañía, pero después de un encuentro con unos ninjas, y al ver la lealtad de Kouichi y Kumohira, se da cuenta de que él tiene un destino más importante que solamente ir a la escuela y ayudarle a su tía en el restaurante; Miharu pero tiene miedo de tomar alguna decisión porque no está completamente seguro de querer lo que posee y de perder lo que tiene.

Sin embargo, si él no se decide, no puede utilizar sus poderes adecuadamente, y lo peor de todo es que no puede ocupar su lugar como rey de Nabari. Para apoyarle en su toma de decisiones, conoce a una

Por Ivonne López O.

chica samurái, Raimei, una mujer fuerte, con objetivos claros y sin miedos. Ella quiere que Miharu se haga más fuerte, para poder enfrentar a los enemigos, así que lo convence de ir a una aldea en donde vive un maestro de las artes marciales, que puede entrenar su cuerpo, su alma y guiarlo por el largo camino de la vida. Pero al llegar a la aldea los cuatro viajeros, Miharu, Raimei, Kumohira y Kouichi, solamente se topan con la muerte y la desolación después de un fuerte combate; donde todos los aldeanos fueron asesinados por unos ninjas de la aldea Kairoushuu, unos seres despiadados que no les importa matar o destruir por completo a su enemigo con tal de obtener lo que quieren.

Desde ese momento todo comienza a complicarse cada vez más, porque Miharu y compañía se enfrentan a enemigos muy fuertes, como a Yoite, quien puede estrangular hasta la muerte a sus enemigos con tan sólo un movimiento de su dedo índice. Por lo que Miharu tiene que decidir de una vez por todas si va a seguir adelante con su entrenamiento, o simplemente dejar que el enemigo lo atrape. Son decisiones difíciles de tomar, sobre todo cuando estas implican la vida de sus nuevos compañeros, y la angustia de verlos morir ante sus ojos o la dar su vida a cambio de que a ellos no les pase nada. Son varios caminos que debe tomar y cada una con una consecuencia a la que debe enfrentar. Una carga pesada para un adolescente, pero ¿qué decidirá Miharu, convertirse en el ser más poderoso ser de Nabari o mantener su actitud indiferente hará que ese poder pase a manos enemigas? Para descubrir las decisiones que tomará Miharu tienes que ver su historia, y no perderte sus aventuras y los peligros a los que se enfrenta.

Tiene un diseño de personajes muy llamativo, con chicos guapos y mujeres indas que no pierden la galanura ni en las peleas

COMENTARIOS

Es una adaptación del manga de **Yuhki Kamatani**. En donde la historia cuenta la existencia de ninjas en el siglo XXI. Lo que la hace interesante ver las peleas y el uso de sus técnicas en cada una de ellas, así como el poder que tiene Miharu, el cual es realmente impresionante y parece no tener límites. Pero la historia no se queda ahí, ya que cada personaje, incluido el principal, tiene muchos trapitos sucios, como es el caso de Kumohira, el maestro de inglés de Miharu y su protector. Él tiene un pasado oscuro, el cual se relaciona mucho con el futuro y el pasado, y lo más misterioso de una vida pasada de Miharu, que se irá revelando a lo largo de los 26 capítulos que dura el anime. Todo esto hace que se le imprima un ambiente de misterio y suspenso a la trama. Pero la serie no es del todo un drama, ya que también cuenta con momentos divertidos, pues Miharu no siempre es una persona seria, sino que utiliza su linda carita para salir de uno que otro aprieto; e igualmente Raimei, que es una despistada de primera. En fin, cada uno de los personajes tiene su toque divertido, haciendo la historia más llevadera y fácil de digerir.

Así que a las chicas les encantará, porque además todo su ambiente, sobre todo los paisajes, son ilustrados como si fueran pinturas en acuarela, lo que le da un toque original al diseño, pero además hace resaltar aún más a los personajes.

Sin duda, *Nabari No Ou* es un anime que tienes que ver, porque cuenta con muchos elementos que te atraparán, y que aumentan de intensidad con forme se va desenvolviendo todo ese misterio en torno al poder de Miharu y sus personajes.

Seinen

El manga underground

Por Ofelia Estrada

El gekiga dio pie a la creación de diversos subgéneros, como las rebeliones feudales, el mundo de corrupción yakuza, crítica social y hasta la carrera exitosa de los oficinistas.

Desde la llegada del Manga-no-kamisama, *Osamu Tesuka*, los fans podemos disfrutar de los maravillosos anime y manga, que desde los años treinta se caracterizaron por sus temas positivos, fantasiosos y aventureros. Todo comenzó en un Japón devastado por la derrota en la Segunda Guerra Mundial, que no sabemos si por las razones correctas o no, lograron salir adelante. Años más tarde, los entonces niños japoneses crecieron junto a su interés por el manga, lo que provocó que éste y el anime maduraran junto a su público.

Antecedentes: La población adulta-joven en Japón exigía a las productoras, nuevas historias para satisfacer su ansiedad de manga, y entonces, en los años cincuenta, nació un género alternativo que contrastaba con el estilo tan definido del manga, dejando atrás los ojos estilo "Bambi" de sus personajes, las historias positivas y demás. *Tesuka* fue el modelo de lo que "no debe hacerse", para los autores de este movimiento, conocido como "gekiga" o dibujos dramáticos. Gracias al autor, **Yoshihiro Tatsumi** en 1956; algunos pensaban quizá que el manga y el gekiga son lo mismo; sin embargo, son un mundo totalmente diferente.

El gekiga fue creado para un público de mente más abierta y madura, que ya no se conformaba con los "cuentos de hadas-estilo disneyano". Con la aceptación de este género poco después **Kaktsuiki Nagai** creó la revista *Garo*, que contenía temas tabú para la sociedad japonesa como: violencia, sexo, homosexualidad y yakusas. Diversos mangaka aportaron elementos importantes al gekiga. Por ejemplo **Tatsumi** y **Sampei Shirato** le otorgaron un toque de erotismo y un tono izquierdista a la publicación. Por otro lado, **Yoshiharo Tsuge** insertó en el gekiga, elementos como depresión e inseguridad por la vida; algunos consideran a este último el padre del gekiga. *Garo* vendió más de 70 mil ejemplares en los setenta, dando paso a la creación de revistas similares como *Manga Erotopia* y *Comic Baku*. El gekiga fue considerado por los europeos el "cómic que poseía las historias más serias y realistas entre los cómics del mundo".

Osamu Tesuka se unió discretamente a éste movimiento, ya que presentaba una gran oportunidad para publicar su obras más complicadas. Publicó en la revista *Sanpei* la historia *Hi no Tori* (Fénix) en 1967, publicada en manga, dramatizada en radio japonesa en 1978 y hasta inspiración de películas de ciencias ficción. Sus protagonistas son Gao, un asesino que se convierte en un buscador de la espiritualidad, y Akanemaru, un artesano de la madera, que atrapados en el siglo XVIII de Japón sufren con una política y religión corrupta. El gobierno, obsesionado con los poderes que otorga el Fénix, ordena a Akanemaru esculpir una estatua de ella. En la tarea, Akanemaru presiente como encontrar al Fénix, el objetivo: una isla del Sur de la Dinastía Tang, Akanemaru pedirá a los oficiales imperiales su ayuda para ir en busca del ave y conseguir la inmortalidad. La misteriosa ave posee una estatua en honor a la obra en el museo en Japón de Osamu Tesuka.

Para todo aquel que sigue opinando que el manga es para niños, el gekiga es la alternativa ideal para introducirse a un reflejo fiel del mundo cruel.

Otra obra destacada es: *Chinmoku no Kantai* de **Kaiji Kawaguchi**. Publicada en 1989 relataba la historia de un submarino nuclear japonés, que se enfrenta a Estados Unidos y la URSS, causando polémica en el parlamento japonés. Otro ejemplo de las grandes historias es *Buddha* en 1972 de Tesuka, abriendo paso al género histórico costumbrista.

Poco a poco los temas llegaron a ser tantos que el gekiga fue dejando atrás el título de "publicación underground", siendo visto por la sociedad japonesa como una publicación por "normal". En los años noventa el gekiga dejó de ser un medio alternativo al manga; las diferencias entre ambos llegaron a ser casi imperceptibles y apareció el género Seinen (Manga para adultos), caracterizado por poseer un público masculino de 18 a 25 años, con temas como sexo, violencia, política, negocios y problemas de la vida diaria. O sea lo mismo que el gekiga pero dejando de ser "underground"; convirtiéndose en la lectura "seria" de los primeros fans japoneses, ya convertidos en todos unos adultos. Se dice en el libro de Frederick L.Schodt: *"Manga!Manga! The World of Japanese Comics*, que **Shin Takarajima** (La Nueva Isla del Tesoro, 1947) de **Osamu Tesuka** fue el parteaguas en la creación del seinen o gekiga.

El gekiga fue considerado por los europeos el "cómic que poseía las historias más serias y realistas entre los cómics del mundo".

Pero hablemos de los verdaderos éxitos, el primero fue en 1959 con **Ninja Bugeicho** de uno de los máximos exponentes: *Sanpei Shirato*, pionero de la revista *Garo* y artista *Kamishibai* (Teatro ambulante), su historia trata sobre se describen a fondo las agresiones a la sociedad durante la guerra civil, mostrando violaciones, asesinatos, venganzas, linchamientos entre otras escenas extremadamente violentas. Además de rebeliones contra los señores feudales (tratando la guerra con extrema profundidad, casi de forma "poetica"), ésta obra daría paso a creaciones de más historias de samurai con toque de denuncia social como: Kamui-Den (La leyenda de Kamui). Otra recordada por cientos es *Kozure Ookami* (Lobo solitario y su cachorro, 1970) de **Kazuo Koike**, posee adaptaciones en manga, anime y películas por su gran historia. Ésta se sitúa en la era Tokugawa y Ogami Itto ha asumido un cargo nada común, será el encargado de ejecutar a los agraviantes del shogun, evitándoles el implicarse a si mismos el *seppuku*, lo que más que ser una ayuda es una deshonra. Por sus trabajos, la familia de Koike es asesinada a excepción de su hijo Ogami Daigoro.

Aunque Will Eisner pionera con el cómic, Yoshihiro Tatsumi logró dar manera de contar historias a través del gekiga, un lenguaje más adulto, maduro, verás y hasta cruel

Por si fuera poco, los asesinos exponen a Ookami como traidor al Shogun por lo cual será perseguido. El padre hace escoger al hijo entre una espada y una pelota que representan el camino de *ronin* y la muerte respectivamente. El bebé toma la espada y entonces ambos se convertirán en un "equipo" de asesinos a sueldo, cuyo objetivo es vengar la muerte de su familia asesinando al clan Yagyu. La historia contiene casos de gente agraviada por el mismo clan, duelos entre clanes y ninjas. El final es sangriento, dramático y triste.

Otro éxito reconocido hasta en el mundo del cómic es *Mugen no Junin* (La espada del inmortal,1994) de **Hiroaki Samura**, admirada por su profundidad. Se trata de Manji, un samurai que ha matado a 1000 hombres y adquiere la inmortalidad gracias a un hechizo de una monja. Tras el fallecimiento de su hermana decide acabar con su vida eterna y matar a 1000 malvados para expiar sus pecados. En el camino se encuentra con Rin Asano, una víctima de la "delincuencia", a quien ayudará a vengar a su familia. *Murgen no Junin* puede encontrarse en manga y anime aún en producción.

En cuanto al subgénero Yakuza, destaca *Golgo 13*, de **Takao Saito**, que trata sobre la maliciosa vida del asesino Fuke Togo, cuyo nombre clave es *Golgo 13*. Togo se emplea para el que pague su precio, pero respetando su propio sentido de la moral; su origen y edad son desconocidos, por lo que la historia cuenta constantemente con un toque de misterio. *Golgo 13* posee versiones en anime y manga.

Existen géneros sobre torneos, entre ellos está *Oishinbo* de **Tetsu Kariya**, éste trata de comer todo lo que los dientes sean capaces de soportar. Otra es *Majan Horoki* de *Tetsuya Asada* en 1975, abordando los duelos del clásico juego japonés "GO", sin duda precedente de series como *Yugi-Oh!* En cuanto a la vida diaria tenemos a **Kosaku Shima Kosaku** (Jefe de sección Kosaku Shima, 1985), que convirtió a su protagonista en Jefe de Departamento en 1995 y en el 2000 en Gerente de Departamento. Este manga causó en los oficinistas de Japón, una esperanza para su carrera, pues ya aspiraban a ser aventureros y hasta mujeriegos.

> La variedad en el seinen es demasiado extensa, por lo que saber identificar a es también un poco complicado

Otra obra cumbre sin duda es *Say to Hello Black Jack* de **Syuho Sato** en el 2002, famosa porque el autor expuso las irregularidades en el servicio médico de Japón, y gracias a su denuncia nada discreta se ha logrado mejorar sectores de ese importante servicio público. Su protagonista, Eijiro Saito, es un médico recién graduado que muestra a través de las páginas la corrupción, rechazo social y hasta los miedos de los practicantes de medicina. Mientras realiza su servicio social de la carrera Saito deberá decidir su especialidad mientras cambia de una área a otra, curando enfermos muy al estilo *Dr. House* en cuanto a las explicaciones se refiere.

Y continuando con las historias de médicos, se encuentra *Monster* de **Naoki Urasawa** en 1994, que hoy es recordada por muchos como una de las mejores historias del género. Kenzo Tenma es un doctor japonés en Alemania, de exitosa carrera, que un día recibe unos pacientes en face terminal que cambiarán su vida. Casi enseguida llega el alcalde la ciudad en el mismo estado, los superiores de Tenma le piden, atienda primero al alcalde, pero el doctor decide atender a los niños heridos que además llegaron primero. El alcalde muere y Tenma es despedido, poco después los superiores de Tenma son asesinados. Ahora el doctor

está en problemas, pues en su intento de ayudar, resucitó a un asesino serial, que en agradecimiento por devolverle la vida, asesina a los médicos que lo rechazaron. Kenzo Tenma y la hermana del asesino se unirán para eliminar al demente suelto, y mientras tanto presenciarán historias aterradoras.

Otra clásica imprescindible es *Ghost in the Shell* cuya adaptación en anime fue de **Mamoru Oshii**. La historia comprende las misiones encubiertas de la "Sección 9", un grupo de espías liderados por la androide **Motoko Kusanagi**. Con buena animación, efectos especiales, misterio, acción y suspenso, esta obra fue inspiración para la creación de *Matrix* de los **Hermanos Wachowsky**. Está también *Akira* de **Katsuhiro Otomo**, igualmente de visión futurista, en un Tokyo devastado por la guerra y de experimentos con humanos donde los niños desarrollan poderes psíquicos. La historia incluye a pandilleros que se relacionan con estos niños, hasta que uno es secuestrado por el gobierno para experimentar con él. Akira es uno de esos niños que desarrolló tantos poderes que terminó enfrascado en un tubo contenedor, al destruir su propio cuerpo. De aquí la idea de un mesías que salvará a todos, de la historia de los Wachowsky; esta historia será apreciada próximamente en versión *Real Motion*.

Otra recordada y ovacionada es *Neon Genesis Evangelion*, causante de polémicas religiosas durante los años noventa. Nos muestra la rebelión del hombre a ser exterminados por Dios, usando contra él sus mismas armas, "los ángeles". Éstos, convertidos en mechas por los hombres, serán la única arma para combatir a los asesinos de la raza humana.

El toque especial lo proporciona el hecho de que sólo los niños menores de 15 años pueden manejarlos, quienes introduciéndose al cuerpo de estos híbridos destruirán a un ángel nuevo en cada episodio. Sexo, guerra, emociones humanas y extremo dramatismo caracterizan a esta obra, que posee un argumento estresante de inicio a fin.

Por decirlo de algún modo, el seinen sería un equivalente a la clasificación C del cine, por sus escenas explícitas, violentas, eróticas, críticas y crudas. Los estilos gráficos son más variados, dejando atrás las formas redondeadas del manga tradicional, usando líneas más estilizadas y elaboradas, cayendo en la "corriente modernista". Además, se menciona en Internet que los títulos en los mangas ya no contienen furigana (lectura en silabario básico: "katakana") sobre los kanji (ideogramas), suponemos que ésta medida sirve, para alejar a los niños que aún no saben leer sin este sistema, de los temas "rudos" del seinen. También será de utilidad conocer unas algunas publicaciones dedicadas al género estudiado. La primera es *Young Jump*, siguiéndole *Super Star Jump*, *Bussines, Jump* y *Young Magazine*.

Para finalizar tenemos recomendaciones como *Darker than Black* dónde Tokyo será sede de la "Hell gate", que provoca que algunos japoneses adquieran poderes sobrehumanos que les harán armas de guerra. Otra es *Detroit Metal City*, dónde un chico aparentemente "decente" se transforma al mudarse a Tokio, y se convierte en el líder de una banda de rock, cuya da **Kiss** y **Slipknot**. Por otro lado *Witch Hunter Robin*, dónde un grupo especial del Vaticano, se dedica a la caceria de brujas, historia acompañada con intrigas políticas.

TOP 10

SERIES SEINEN

1. Akira (Katsuhiro Otomo, 1988)
2. Say to Hello Black Jack (Syuho Sato,2002)
3. Hi no Tori (Osamu Tesuka,1978)
4. Ghost in The Shell (Mamoru Oshii,1995)
5. Golgo 13 (Takao Saito, 1969)
6. Kozure Ookami/ El lobo solitario y su cachorro (Kazuo Koike,1970)
7. Mugen no Junin / La espada del inmortal (Hiroaki Samura, 1994)
8. Monster (Naoki Urasawa,1994)
9. Ninja Bugeicho (Sanpei Shirato,1959)
10. Evangelion (Hideaki Anno, 1995)

Por Jesús Chavarría "Cinephilus"

Conservando a casi todo el elenco, así como el equipo creativo de la primera entrega, *Transformers 2: Revenge of The Fallen*, es sin duda una de las superproducciones más importantes de este año, y una apuesta segura en taquilla por parte de Paramaunt Pictures, productora que junto con Dreamworks y el mismísimo **Steven Spielberg** respalda este proyecto. También está presente GM, compañía que provee los autos que se ven en pantalla; además de que los efectos especiales son de nueva cuenta obra de ILM, en conjunto con Digital Domain.

LA VERDADERA GUERRA ESTÁ POR COMENZAR

La historia se ubica tiempo después de lo sucedido en la cinta anterior en dónde vimos la llegada de Autobots y Desepticons, así como su siguiente lucha por obtener el poder absoluto que culminó con la derrota de estos últimos. En medio de todo, por supuesto, se gestó una historia romántica entre dos jóvenes que al final fueron trascendentales para el resultado de la terrible batalla, en dónde estaba en juego la seguridad del planeta entero.

Ahora, tras los fatídicos resultados, y luego de reagruparse, los Desepticons vuelven a la carga. De esta forma veremos el principio de una guerra a gran escala que va más allá de los Estados Unidos, y en dónde ahora participan robots de mayor poder y dimensiones colosales. Teniendo como trasfondo una antigua leyenda a la que hace referencia el título de la cinta, la de los 13 Transformers originales, de los cuales uno se ve seducido por el caos, la muerte y la destrucción, traicionando a sus hermanos y a su creador, convirtiéndose así en "El Caído". Es a él a quien los Desepticons pretenden reactivar, para lograr así el triunfo definitivo.

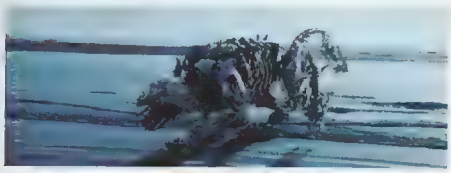
Después de una primer película que, más allá de sus deficiencias en cuanto a historia y tratamiento, logró convertirse en un efectivo y espectacular vehículo de entretenimiento, los Transformers están de regreso con una secuela que según parece, será tan o más impactante que su predecesora.

AUTOBOTS Y DESPECTICONS PARA TODOS LOS GUSTOS

Entre las novedades de la cinta está la aparición de nuevos Autobots y Desepticons. Entre los primeros está Arcee, un robot femenino que se transforma en una motocicleta y que estuvo considerada para aparecer en la primera cinta, siendo descartada debido a la falta de tiempo para explicar su género. También están Mudflap y Skids, un par de robots apodados "The Twins" y cuyos modos alternos son un Chevrolet Trax y un Chevrolet Beat. Además de Jetfire, un antiguo Desepticon que decide cambiar de bando, y que se transforma en un modelo aéreo SR-71 Blackbird.

En cuanto a lo nuevo relacionado con los Desepticons, además de que Starscream tiene un mayor protagonismo, ahora aparecen personajes como Scalpel, robot médico que se transforma en un microscopio, además de Devastator, un gigantesco robot que surge de la unión de otros seis denominados como los Constructicoms. Éstos a su vez, de forma individual, se transforman en distintos vehículos de construcción tales como una Terex O&K RH 400 Hydraulic Mining Excavator, un Caterpillar 992G scoop loader, un Caterpillar 773B Dump Truck, un Kobelco CK2500 Truss Crane, un Caterpillar D9 bulldozer, y un Mack concrete Mixer.

Por supuesto, no podemos dejar de mencionar a "El Caído", cuya forma alterna es un jet cybertroniano. Todos ellos además de nuestros viejos conocidos Starscream, Barricade, Optimus Prime, Bumblebee, Ironhide, entre otros.



CONSTRUYENDO TRANSFORMERS

Con un presupuesto de 151 millones de dólares, la producción de *Transformers: Revenge of the Fallen*, comenzó en mayo del año pasado, en Los Ángeles, California. En el timón estuvo de nueva cuenta **Michael Bay**, el nuevo gran aliado de Spielberg, quien declaró al respecto: "Es una de sus mejores cintas, mucho mejor que la primera entrega". Entre las locaciones se cuentan lugares como Pensilvania, que sirvió para realizar las secuencias que según la cinta se ubican en China; además de White Sands, en Nuevo México; y por supuesto Egipto, que es dónde según la trama, se ubica "El Caído".

En el reparto como ya mencionamos al principio, para interpretar a Sam Witwicky regresa **Shia LaBeouf**, quien después de su participación en la primera cinta de *Transformers*, y la última entrega de la saga de *Indiana Jones*, ha cimentado un inicio espectacular para su carrera fílmica dentro del circuito de las superproducciones, y a lo que pretende darle continuidad con esta nueva cinta. Su participación por cierto, tuvo diversas complicaciones, entre ellas la más importante es que a principios de la filmación, se vio implicado en un accidente automovilístico, retrasando por un días la producción, ya que requirió cirugía en una mano. De igual forma, su cooprotagonista, la bella **Megan Fox**, tuvo que hacer un régimen alimenticio exprés, esto para aumentar de peso, ya que para la realización de su anterior proyecto, la película *Jenifer´s Body*, había perdido varios kilos, algo que no fue del agrado de Michael Bay.

> Cuando la humanidad se crea haber salvado de la extinción, los Desepticons regresan para declarar la guerra al mundo. Pero esta vez los sacrificios serán mayores.

Por otro lado, vale la pena mencionar que en el reparto regresa **Peter Cullen**, quien desde la serie animada de los ochenta presta su voz para el personaje de Optimus Prime, labor que también realizó para la cinta del 2007. Mucho se estuvo rumorando que además tendría un posible cameo dentro de la cinta; sin embargo, esto no se ha confirmado hasta el momento.

AL FINAL SOLO ES DIVERSION

Con todo lo anterior se puede decir que esta nueva entrega en lo que seguramente habrá de convertirse en una de las sagas fílmicas más taquilleras de la historia; tiene todos los elementos para cumplir con creces su principal objetivo, que es el entretenimiento en base a efectos especiales y una historia sin mayores pretensiones. Una película construida en base a lugares comunes y clichés, y que en términos generales mantiene la esencia del concepto original. Su estreno está previsto para el 26 de junio del presente 2009.

LA HISTORIA DE "EL CAIDO"

Como ya habíamos mencionado, el título de esta cinta hace referencia a el capítulo de la mitología de *Los Transformers*, en dónde se narra la historia de los 13 integrantes originales de esta raza de robots. Según esto, en el principio de los tiempos Primus decidió crear a los llamados *13 Transformers* originales, para que le tripulasen en su forma planetaria, durante la batalla contra su eterno némesis, Unicrom. Por desgracia uno de ellos comenzó a obsesionarse con el lado del caos y la muerte, terminando por traicionar a sus hermanos y a su creador, uniéndose a su principal enemigo. A partir de entonces fue conocido como "El Caído".

Estados Unidos, 2009
Director: Michael Bay
Reparto: Shia LaBeouf, Megan Fox, Josh Duhamel, John Turturro, Ramon Rodriguez, Tyrese Gibson, Matthew Marsden, Isabel Lucas, Kevin Dunn, Julie White, Rainn Wilson, Nana Dobson, Aaron Ashmore, Kevin Smith, Glenn Morshower, Alex Kurtzman, Roberto Orci
Guión: Ehren Kruger

TRANSFORMERS
REVENGE OF THE FALLEN
AÚN SON MÁS DE LOS QUE VES

Por Walkie Talkie

[oganku]

el nuevo álbum de straightener

NEXUS

El año pasado el grupo **Straightener** celebró una década de vida, llena, como es costumbre entre los grupos japoneses, de lanzamientos de sencillos y mini álbumes, conciertos y presentaciones especiales. Eso ya pasó, y para concentrarse en la construcción de otros 10 años de carrera, apenas entrado el año, febrero para ser exactos, lanzaron una nueva producción discográfica.

El título del álbum es *Nexus*, un nombre que evidentemente alude al nexo o unión que hay entre los integrantes del grupo, el vocalista y guitarrista **Horie Atsushi**, el baterista **Nakayama Shinpei**, el bajista **Hinata Hidekazu** y el guitarrista **Jun Ooyama**.

En 2008 el grupo adelantó dos canciones, *Little Miss Weekend* y *Lightning* que lanzaron como sencillos. Sin embargo, su truco funcionó, porque a ambas rolas les fue muy bien, y el público japonés las aceptó fácilmente. Straightener entonces la incluye en este disco, para enganchar a la gente aún más en la compra de Nexus.

En total son 10 canciones las que componen este nuevo plato musical, que para no perder la costumbre de los japoneses se lanzó junto con un DVD del grupo con algunas presentaciones en vivo y videos; además de que el disco incluye una versión con bonus tracks, entre ellas una acústica de *Nexus*, pieza que da nombre al disco.

Ese hecho permitió que con el lanzamiento de su primer mini álbum, Straighten It Up, lograrán una de las mejores producciones de un grupo nuevo en 2001.

La unidad y la permanencia son difíciles en la escena musical, pero luego de 10 años de carrera, qué mejor manera de celebrar que lanzando un disco titulado **Nexus**.

El grupo se formó en 1998, y por si algunos no los conocen aún, su sonido está basado en el punk rock, por lo que se entiende que Straightener es un grupo importante en la construcción del actual J-rock, al lado de grupos de su generación, como **Ellegardende** y **Asian Kung-Fu Generation**, de quienes, por cierto, son muy buenos amigos.

El trío, es decir Atsushi Horie, Shinpei Nakayama y Hidekazu Hinata ex integrante del **Art-School,** se conoció ese mismo año y no tardaron en producir música. De hecho tardarían, sólo un año y medio en grabar su primer sencillo, *Senshi no shikabane no March*, que cautivó a un gran público.

Entendiendo que a los amigos no se les deja nunca, los Straightener se unen a sus cuates de Asian Kung-Fu Generation y Ellegarden, y participan los tres en el festival Nano-Mugen Music, cuya misión es difundir a nuevos grupos de punk rock en Japón.

Los japoneses son la muestra perfecta de las ventajas de vivir en el primer mundo y ser una potencia económica que beneficia a todo mundo. Como a los integrantes de un grupo, los Straightener, por ejemplo, se animarían a invertir su dinero en 2002 para crear su propia compañía discográfica, la Ghost Records, con el cual trabajan a la par de la multinacional EMI, quines pronto los declaran como una des sus cartas fuertes del amplio catálogo que poseen.

Por si no les bastara conmocionar al mundo del J-Rock con su música. Deciden sus integrantes armar proyectos alternos, como el que organizó Shinpei en 2004 al lado de **Jiro**, ex miembro de **Glay**, agrupación a la que llamaron **The Predators**.

Para 2005 la radio ya los consentía, incluso hubo una presentación especial en radio del mini álbum *Hunting!!!* que abrió paso a *Dear Deadman*, considerado uno de los mejores discos del grupo, editado sólo un año más tarde y con el que la industria discográfica los vería como serios vendedores de discos.

"hace" un nuevo sencillo

Bajo el título *I do It*, en español "Lo Hice", el trío femenino **Stereopony**, compuesto por **Aimi** la cantante y guitarrista, **Nohana** en el bajo y **Shiho** la baterista, lanza un nuevo sencillo el cual tuvo como marco de presentación el Festival SXSW, realizado en 22 de abril de este año.

Cabe resaltar que *I do It* cuenta con la colaboración de la cantante **Yui**. Además esta edición incluye dos versiones instrumentales distintas de esa canción, además de otros temas. Uno de ellos es el lado B, *Signal Ga ao Ni Kawaru Toki* y una versión acústica de su canción más famosa, *Namida no Mukou*.

El grupo se formó en 2007, con sede en Okinawa, Japón. Gracias a la canción *Hitohira no Hanabira* tuvieron su primera oportunidad de entrar a la radio, sobre todo por el apoyo que recibieron de los productores del programa de radio *School of Lock!* Dicha canción se incluyó como tema de cierre del anime *Bleach*.

El trío está firmado bajo el sello de Sony Music, con esta compañía han editado todo su material discográfico, entre ellos su sencillo *Namida no Muk*, que también se popularizó gracias a que fue incluido como openning de la segunda temporada del anime Sunrise, *Mobile Suit Gundam 00*.

TOMMY HEAVENLY6
estrena álbum

También en abril el grupo **Tommy Heaventy6**, para ser exactos el día 29, lanzó su más reciente producción discográfica, con el título *I Kill My Heart*. Se trata de su tercer disco, distinguido porque es una obra conceptual y con un tiraje muy corto.

El disco incluye 11 canciones completamente nuevas, y no incorpora ningún sencillo editado anteriormente, ni versiones alternativas. El que sí lleve versiones distintas de las canciones *Wait For Me There* y *Leaving You*, es el DVD que acompaña esta producción.

Esas versionas alternativas fueron hechas, la primera por **Heaventy6** y la segunda a cargo de **February6**. Tommy Heaventy6 en realidad es el sobre nombre que usa para este proyecto de la importante productora de J-pop **Tomoko Kawase** que prácticamente ha hecho a todos los artistas de ese género firmados por la Sony Music en Japón.

Sin embargo en este proyecto se enfoca más al rock, el punk y el gótico, con la ayuda de un álter ego, es decir, otra personalidad, a la que llama Tommy February6, y con el que dice completar el proyecto formado oficialmente en mayo de 2003. Para julio de ese mismo año debutaría con el sencillo *Wait Till Can Dream*.

HYDE DE L'ARC EN CIEL
podría visitar méxico

O por lo menos eso es lo que podría esperarse. El dúo de J-Rock **Vamps** ha anunciado que para la segunda mitad de 2009 tienen planeada una gira por Estados Unidos, lo que abriría una ligera posibilidad de que visiten nuestro país.

Sólo basta con que un empresario se anime a buscarles una fecha por acá, para aprovechar el viaje. Aún no se tienen fechas específicas, ni las ciudades donde se presentarían el cantante **Hyde** y el guitarrista **K.A.Z.**

El proyecto ha llamado la atención no sólo por su propuesta orientada al J-Rock, sino también por quienes integran el dúo, el mismísimo Hyde de **L'Arc~en~Ciel**: **Hyde y K.A.Z.** quien es guitarrista de **Oblivion Dust**. El dúo viene trabajando junto desde 2003 cuando el guitarrista colaboró en el tercer álbum solista de Hyde titulado *Faith*. Oficialmente Vamps se formó en 2008. En ese año, su sencillo debut, *Love Addict*, se convirtió en uno de los más esperados.

teribegemu

DARK VOID

el hombre del futuro en paracaídas

Por Daniel Rojas

El 2009 es un año importante para los desarrolladores de Capcom. Este año si se volaron la barda con muchos juegos. Primeramente en el orden de importancia aparece la quinta entrega de *Resident Evil 5*, luego la cuarta parte del juego más importante de peleas, *Street Fighter IV*, y en tercer puesto, pero no menos importantes, dos títulos que están niveles debajo de popularidad de los otros dos citados pero no por eso dejan de ser buenas propuestas: primero *Bionic Commando*, del cual ya hablamos en el número pasado, y que ha recibido en general muy buenas críticas por los especialistas y por los jugadores de todo el orbe. Luego el título que a continuación describiremos, *Dark Void*, un pequeño pero gran juego, con el que Capcom y Airight Games estuvieron trabajando con un perfil muy bajo, y que prácticamente salvo uno que otro tomaron en cuenta.

Se trata de un juego que gozará de exclusividad, pues estará disponible tanto para Xbox 360 como para PlayStation 3, y la diferencia es nula, se decide guardar mirada en ambos sistemas.

DE VUELTA A UN DESCONOCIDO

Últimamente las historias en los videojuegos han dejado mucho que desear. Son pocos los desarrolladores que se salen de los lugares comunes y se ofrece un plot; lamentablemente en esta ocasión éste no es el caso. La historia que cuenta detrás de *Dark Void* es la misma de siempre, aunque a favor de ella debemos decir que, con todo y esto en contra, *Dark Void* es un buen juego.

La historia se centra en un piloto llamado Will, quien en uno de sus viajes rutinarios atraviesa el peligroso Triángulo de las Bérmudas. Ahí es absorbido por una energía de carácter desconocido, que le hace caer en picada y perderse en la inmensidad de la nada. De allí Will y su nave son teletrasnportados a un universo paralelo en un futuro desconocido, donde el protagonista encuentra a otros seres humanos que se hacen llamar sobrevivientes. Juntos, tanto Will como los otros humanos, lucharán para poder volver a la Tierra.

De cierto modo, Will llega a darle equilibrio a los humanos, quienes en comparación con el enemigo son minoría, aunque cuentan con la ventaja de ser mucho más organizados y de tener a un héroe como el mencionado Hill.

Los enemigos que se encuentran en este lugar inhóspito le pondrán las cosas difíciles a Will y compañía. Se trata de una raza de alienígenas que se hace llamar *The Watchers*, quienes a toda costa impiden el regreso de seres humanos a su universo. *The Watchers* son una mezcla de todo lo que hemos visto en juegos pasados, son aliens que tienen a su favor que son muy altos y fuertes, y con un arsenal más poderoso que el de sus adversarios.

De las armas podemos mencionar que existe un surtido rico de ellas, desde las más pequeñas hasta las más letales. También los transportes, sobre todo de *The Watchers*, son de dimensiones colosales y de un poder devastador.

Además de esta raza, existen dentro de este universo otros seres, tanto buenos como malos, que ayudan o bien atacan a los sobrevivientes. Evidentemente, habrá mucho más malos que buenos, pero pese a ello, los pocos buenos darán equilibrio a la lucha.

Dark Void quizá no tuvo
os reflectores encima
por lo la salida de
juegos más importantes,
aún así hubo quienes
estuvieron al pendiente
del desarrollo del juego,
y juran que el título no
tiene nada que pedirle
a otros grandes nombres
y que en una de esas
estará en la lista de los
mejor del año.

Con la llegada de las nuevas generaciones de consolas, y la potencia de gráficos, difícilmente encontramos hoy en día (claro, siempre existen excepciones) juegos que se vean mal o que se controlen mal; aclaramos, los hay, pero cada vez son menos. En *Dark Void*, los desarrolladores nuevamente pusieron el juego en manos del motor Eugine 3, que tan buenos resultados ha dado en un montón de títulos. Sin duda se ve muy bien, los gráficos están muy bien detallados, los escenarios y los personajes lucen de forma realista, y la jugabilidad del título es pura seda; se mueve al personaje Will de manera soberbia. Quizá existan pequeños detalles, pero pasan desapercibidos por otros grandes aciertos.

A VOLAR SE HA DICHO

Una de las principales armas de Will, el protagonista del título, es un jetpack que lleva en sus espaldas. Con éste el personaje es capaz de realizar ataque en el aire o bien, si se requiere, por tierra.

Dicho Jet Pack no es un arma que Will haya obtenido en este universo. Recordemos que el protagonista era un piloto y que este artefacto es muy bien utilizado por las personas que tripulan naves de este tipo.

Ya desde los trailers que se empezaron a liberar desde 2008 se podía ver que el jet pack sería el arma ideal del personaje. Esto es uno de los puntos máximos del juego, toda una novedad, así como en *Bionic Commando*, el protagonista se vale del poder de su brazo; en *Dark Void* el arma fuerte es este tipo paracaídas.

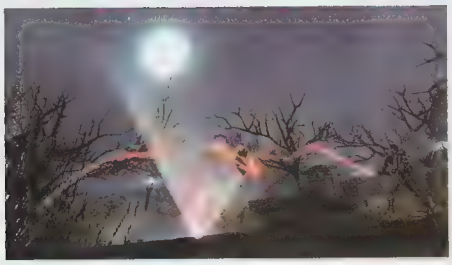
EN RESUMEN

Con tanto tiempo de trabajo y el respaldo de un monstruo de los videojuegos como *Capcom*, estamos seguros que *Dark Void* será uno de esos juegos que todo aficionado querrá jugar más de una vez.

Su fantástico *gamemode*, así como lo espectacular de sus gráficos, la vuelven una experiencia que hay que probar.

Si bien cuenta con el detalle de un cliché en la historia, éste pasa a segundo término, ya que a la hora de sentarse a jugar, destacan mucho sus novedosos ataques que le permiten al protagónico del juego, literalmente, surcar los aires para alcanzar a sus enemigos, y con un poder sin precedentes destruir él sólo una nave a puño limpio.

Ahora sólo resta esperar y conocer el mejor veredicto que en estas circunstancias siempre será el de los jugadores. Pero sólo basta decir una cosa para saber que le auguramos un buen futuro, tiene el sello Capcom.



Por Daniel Rojas

GHOSTBUSTERS

el regreso de un clásico a los videojuegos

FANTASMAS Y MÁS FANTASMAS

La historia alrededor del juego es muy sencilla, y apegada completamente a las dos cintas que aparecieron años atrás. De nuevo Manhattan en la ciudad de New York ha sido atacada por una ola de inciertas apariciones fantasmagóricas que azotan diversos puntos, por lo cual los cuatro héroes de la historia, Spengler, Stantz, Zeddmore y Venkman, tienen que entrar en acción para recuperar el orden de la urbe, y devolverle tranquilidad a los ciudadanos que están literalmente muertos del miedo.

VOCES DE LUJO

Dentro del título en el apartado que tiene que ver con las voces de los personajes principales, éstas están realizadas por los actores de las películas, es decir **Stars Harold Ramis, Dan Aykroyd, Ernie Hudson** y **Bill Murria**, en los papeles de Spengler, Stantz, Zeddmore y Venkman, lo cual le brinda un realismo al juego, además de lo antes citado, que existen pasajes reconocibles de la cinta adaptados al desarrollo del juego.

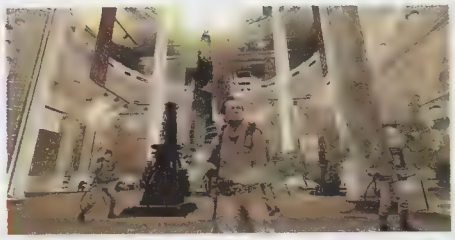
¿JUEGA COMO SE VE?

Ghostbusters, el nuevo videojuego es un trabajo que está dedicado a los viejos seguidores de la saga, pues quizá alguien primerizo no los disfrute tanto como un fan de hueso colorado. Pero aún y con esto, se puede decir que dentro de las virtudes de este trabajo están los recreados escenarios de la gran manzana, el diseño de personajes y el toque de humor que siempre caracterizó al filme.

El *gamemode* es muy sencillo, con comandos fáciles de ejecutar y misiones con una sencillez, que de plano en lugar de miedo causarán risa. Los villanos de este juego son por todos conocidos, destacando el enfrentamiento contra el popular hombre de malvavisco, además de la inclusión de otros fantasmas conocidos como el buen pegajoso.

Las armas también están de sobra bien presentadas, los famosos rayos creados por Veckman y los inconfundibles trajes de los protagonistas, así como el glorioso auto Ecto 1.

Sin duda es uno de esos juegos que no pasarán a la historia por ser uno de los mejores en su rubro, pero que aboga a la nostalgia y que seguro hace pasar un buen rato de diversión.



INFAMOUS

héroe o antihéroe

La gente que se encontró detrás del desarrollo de *InFamous* son las de Sucker Punch, quienes en el pasado dieron alegrías con juegos de la talla de *Rocket: Robot on Wheels*, para el Nintendo 64, y *Sly Cooper*, la serie que vivió sus buenos momentos durante la generación del *PlaySation 2*.

Ahora con *InFamous*, Sucker Punch Productions (nombre completo de la empresa) busca dar el gran golpe para los juegos de la nueva era de las consolas. De hecho, dedicaron mucho tiempo a la elaboración de este juego del cual se venían diciendo cosas desde 2007, hasta que finalmente este junio de 2009 vio la luz.

InFamous es un juego en tercera persona que tiene a Cole como el protagonista del juego. Él descubre que tiene superpoderes luego de que atravesara una gran tragedia, la destrucción de su ciudad natal llamada Empire City tras de ser expuesta a una explosión de grandes consecuencias, lo cual ha ocasionado ahora que Empire City sea un buen lugar para que los criminales se albergaran allí.

La emoción comienza en el juego cuando las autoridades incriminan injustamente a Cole, por lo cual se ve obligado a huir y tomar una decisión, y de ahí lo importante del título: Cole tendrá que decidir si huye y se tira a la criminalidad, o bien decide capturar a los verdaderos culpables de las penas que se le imputan. De allí su gran parecido con el universo GTA, ya que el modo de juego se vuelve abierto ofreciendo una gama de posibilidades muy amplias y no convirtiéndolo en algo lineal. Al decidir ser héroe o villano, Cole igualmente deberá enfrentar ciertas misiones para cumplir un fin, éstas son muy variadas y muy amplias de acuerdo a la elección tomada.

¿Se imaginan un título que se juegue al puro y más fiel estilo de la saga GTA, sólo que en un universo futurista? Pues esa es la apuesta de este dedicado trabajo con exclusividad para el PlayStation 3, InFamous.

UNA CIUDAD VIRTUAL

El lugar donde se desarrollan los hechos nos traslada a una ciudad donde el protagonista se pude mover a sus anchas sin ninguna limitante; donde puede recorrer una y otra vez los lugares y volver sobre sus pasos si es necesario. El trazado y acabado de los escenarios responden a las exigencias de los títulos de hoy en día; se pueden ver texturas que nos recuerdan mucho a la tan usada ciudad de New Cork en un futuro caótico.

Aquí cabe mencionar que aquellos que piensen que se trata de un juego interminable debemos acotar que se equivocan, si es que los comparamos con GTA. Sin duda *InFamous* es mucho más corto, ya que los desarrolladores expresaron en más de una ocasión que querían darle prioridad a la calidad, no tanto a la calidad y creemos que lo lograron, salvo la mejor opinión de quien tengas la oportunidad de jugarlo.

En una de esas *InFamous* se viene colando como una de las gratas sorpresas en estos meses, con una extensa escasez de juegos por parte de los desarrolladores.
No es la joya, caber aclarar, aún y con esos detalles, grandes similitudes con la serie *Grand Theft Auto*.

Crónicas Akiba

Porque todos tenemos algo que contar...

El mundo del anime, el manga, el cosplay y los videojuegos siempre dejan huella. Esta sección la haces tú, así que si tienes alguna anécdota en torno a ello, ¡¡¡déjanos conocerla!!! escribiendo a:

* cronicasakiba@conexionmangadud.com

CONEXIÓN
MANGA
200
PRÓXIMAMENTE

EL LADO MÁS OSCURO DE LA FUERZA

SIN EL ASMA.

SPACEBALLS
ESTRENO
miércoles 03 de junio a las 10:00pm

Spaceballs © 2008 Berliner Film Companie GMBH. All Rights Reserved